PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

NÚMERO XVI.

ESPACIO.

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD



ESPACIO.

NÚMERO XVI.

PRESENTACIÓN

Fue todo un golpe tener que cancelar nuestro número 15 planeado dedicado a Team ICO. La falta de originales nos obligó a ello pero como no queríamos perder la periodicidad y continuar con la revista, que al fin y al cabo es lo que nos mantiene a flote decidimos hacer un número interno dedicado al espacio y a los géneros que más nos gustan, los 4x espaciales. Esperamos que os resulte interesante la historia del género pero también los demás artículos que os hemos preparado, una crítica de la representación del espacio en los videojuegos y dos opiniones sobre dos grandes juegos ambientados en el espacio, "Stellaris" de aparición reciente y "Faster Than Light", un juego "indie" que vino a quedarse en nuestro iPad durante años ya. Esperamos que os resulte interensate. Bienvenidos de nuevo a Presura.



ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Profesor de Historia. Investigador y doctorando en identidades colectivas altomedievales en el sur Mediterráneo. Estudiante de Antropología Social y Cultural por la U.N.E.D. Miembro del Comité de Redacción de Extremadura. Revista de Historia y Press Button. Fundador, director y editor de la revista Presura e Historia de Extremadura. Divulgador de temas relacionados con Historia, Antropología y Videojuegos en diferentes plataformas.

correodealbertovenegas@gmail.com
@albertoxvenegas

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

CONTENIDOS:

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

ESPACIO - NÚMERO XVI



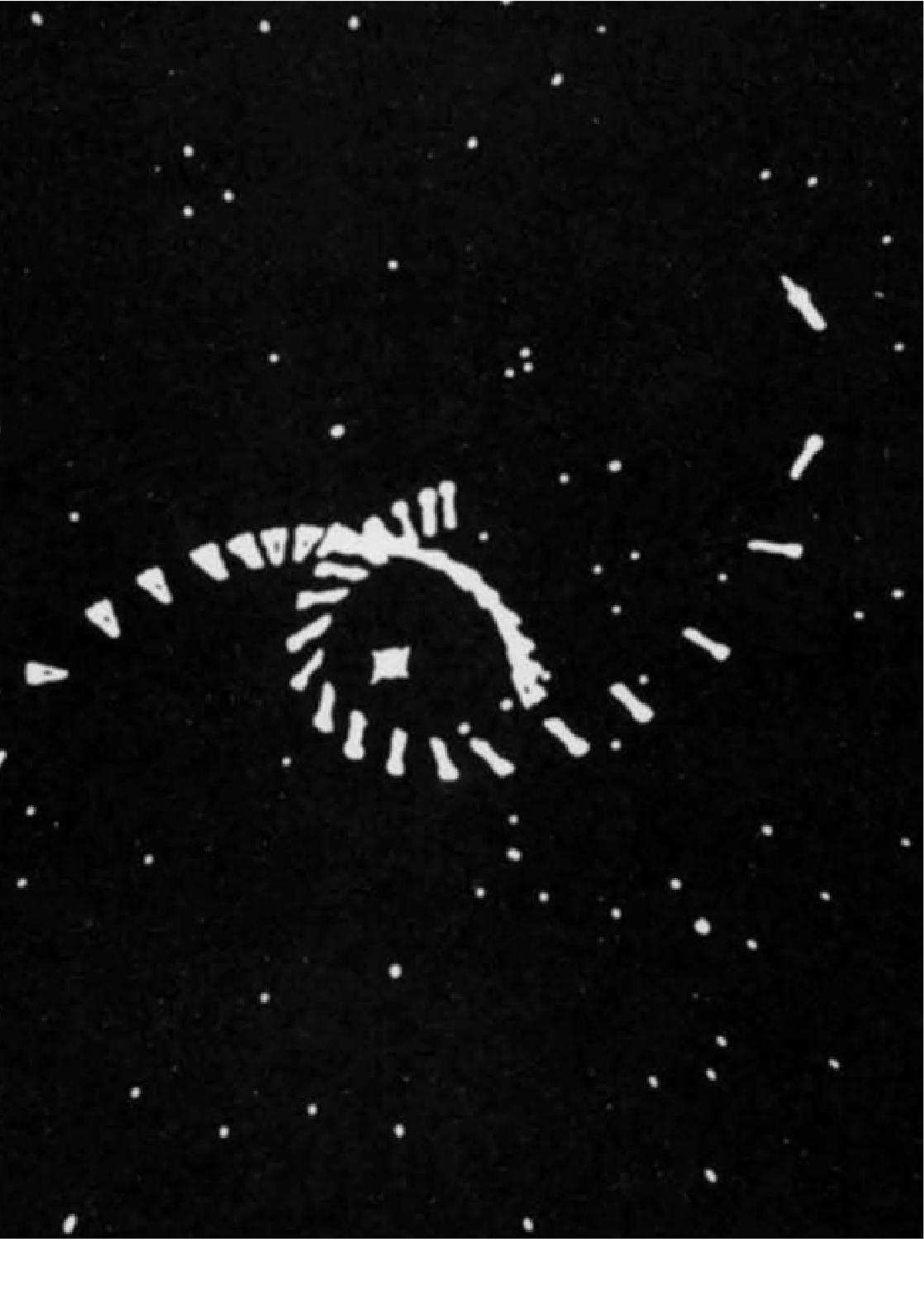
ARTÍCULO.

MIEDO Y CONTROL EN EL ESPACIO.

POR: REDACCIÓN.

¿Cómo aparece representado el espacio en los videojuegos? ¿Cuáles son las imágenes e ideas que se desprenden sobre las relaciones entre la humanidad y el espacio? ¿Ha copado el espacio un lugar importante dentro de los videojuegos? Todas estas preguntas y más aparecen en nuestra cabeza cada vez que jugamos a un título ambientado en las galaxias y es que la temática de ciencia ficción ha copado un lugar muy destacado dentro del sector, como tendremos ocasión de ver, pero lo que aquí nos ocupa es como los desarrolladores han imaginado el cielo y cómo han dispuesto a los seres humanos en relación a él.

La primera aparición del espacio y la temática de ciencia



MIEDO Y DOMINACIÓN, EJES NARRATIVOS DE LA CIENCIA FICCIÓN.

ficción dentro de un videojuego es Spacewar!, de 1961, sin embargo vamos a fijarnos en los hitos más destacados dentro del sector en lugar de realizar un repaso fecha por fecha y título por título, por lo tanto, nuestra historia va a comenzar con el celebérrimo Space Invaders (Taito Corporations, 1978). Probablemente este título nipón sea uno de los juegos de ciencia ficción más destacados y conocidos de todos cuantos se hayan hecho. Las figuras que en él aparecen no solo son mundialmente conocidas sino que han pasado a representar un icono popular y trascender el propio videojuego que las vio nacer, pero más allá de este aspecto ¿cómo aparece el espacio dentro de este videojuego? La primera idea que podría dar respuesta a esta pregunta es sencilla, amenaza. Columnas de invasores alienígenas descienden cada vez más rápido sobre nosotros para darnos caza y acabar con nosotros mediante la invasión de nuestro planeta, el propio título de la obra no podría ser más explícito, invasores espaciales. Esta idea, la de amenaza o miedo es, sin duda, la predominante dentro de todas las representaciones galácticas de los videojuegos, pero junto al miedo aparece la siguiente idea predominante, la dominación. Estas dos ideas, miedo y dominación, son los dos ejes estructurales de la gran mayoría de juegos ambientados en el espacio con una temática de ciencia ficción.

Estas dos ideas, por supuesto, no son originales ni inherentes únicamente a las representaciones del espacio dentro de los videojuegos. Las dos unidas han supuesto un fortísimo motor de movimiento dentro de la humanidad que ha supuesto grandes


ESTAS DOS IDEAS
SON INHERENTES AL
SER HUMANO.

EL GÉNERO 4X REPRESENTA A LA PERFECCIÓN LAS DOS IDEAS.

movimientos y fenómenos históricos como el Imperialismo. Ante lo desconocido debemos explorarlo, conocerlo, arrebatarle ese velo que lo hace ajeno a nosotros y justo después dominarlo, controlarlo y ponerlo a nuestra disposición. Si miramos bien dentro del Imperialismo europeo en África podemos comprender como se pasó de un momento de ignorancia, de miedo a lo desconocido, a un momento de fiebre explorada para, justo después conquistar y dominar todo el territorio. Para el espacio el ser humano posee las mismas consideraciones e ideas, si nos fijamos en las novelas y obras de ciencia ficción más importante del último siglo corresponden a estas dos ideas, el miedo a lo desconocido que provoca el ansia de descubrimientos como los ya clásicos relatos de Julio Verne, toda la saga de Ender, especialmente los dos primeros libros, el Marciano, Hyperion, etc., y el deseo de conquista y dominación una vez explorado, conocido y vencido el miedo, como ocurre en Dune, La Guerra Interminable o Starship Troopers por poner algunos ejemplos.

Estas dos ideas son las que también se van a reflejar y marcar la dirección dentro de las representaciones del espacio dentro de los videojuegos. Ya hemos mencionado Space Invaders, pero si seguimos tirando del hilo cronológico de los videojuegos ambientados en el espacio encontramos otras grandes joyas como Doom (id Software, 1993) donde un marine queda aislado en una estación espacial de Marte y es asaltado por innumerables hordas de enemigos que saltan desde un portal del infierno o todo el género 4X donde precisamente estas ideas quedan reflejadas en el propio nombre del género, explorar, explotar, colonizar y exterminar. Incluso los títulos que se alejan de la esencia violenta de los juegos

ambientados en el espacio reflejan estas dos ideas de miedo ante lo desconocido y deseo de dominación para evitar ese miedo, como por ejemplo Portal (Valve, 2007).

El miedo y la conquista son dos ideas que han ido de la mano dentro de los procesos de conquista y movilización del ser humano. Ante lo desconocido siempre nos hemos imaginado a las poblaciones que allí habitaban muy diferentes a nosotros, feas y aborrecibles. Antes de avanzar hacia América la historiografía europea planteaba la existencia de seres con orejas inmensas, alas y un gran número de especies desconocidas y violentas que habitaban los mares. En el fondo de lo desconocido hemos querido ver lo peor de nosotros, no son raras las crónicas de viajes donde mencionan prácticas caníbales y arcaicas, tan solo hay

EXPLORAR, EXPLOTAR, COLONIZAR Y EXTERMINAR SON LOS EJES DE LOS 4X.

que leer las obras de Bernal Díaz del Castillo (Hernán Cortés) o Marco Polo para considerar este hecho que tiene su origen en Herodoto y su Historia y especialmente en una obra seminal para conocer estos planteamientos, "El Espejo de Herodoto" de François Hartog.

Bajo este mismo prisma los juegos de ciencia ficción siempre han planteado a las demás especies que encontramos en nuestro camino como violentas, es el caso de la saga UFO nacida en el año 1994 donde una raza alienígena invadía la Tierra a través de la violencia y la brutalidad, el ya mencionado Doom o el clásico Half-Life (Valve, 2004) aparte de otros no considerados de ciencia ficción pero que podrían entrar dentro de la etiqueta como la saga BioShock (Irrational Games, 2007) y The Last of Us (Naughty Dogs, 2014) donde es la propia humanidad quien, debido a motivos desconocidos, muta en seres aborrecibles y violentos con los que hay acabar a toda costa.

Quizás haya pocas obras donde los alienígenas o los "otros" sean tratados en igualdad de condiciones y sus motivaciones y planteamientos sean tratados de igual, pero en estos casos siempre se han pasado antes por un proceso de aculturación que los asemeja de manera considerable al ser humano occidental, varón y caucásico como es el caso de la saga Mass Effect. Si nos fijamos en las razas alienígenas que ayudan a Shepard nos encontramos con seres humanizados, todos andan con dos piernas, todos tienen dos brazos, dos ojos, una cara, etc., y todos ellos hablan un perfecto inglés además de compartir una serie de valores completamente comunes a los humanos. En cambio los "otros" dentro del juego y la saga de Bioware son los segadores, una especie completamente ajena en cuanto a forma y fondo al ser humano, violenta por necesidad y a la que hay que detener por medio de la violencia y debido al miedo que provocan ante la

EL "OTRO" SIEMPRE ES ENEMIGO.


ANTE LO
DESCONOCIDO
SIEMPRE
SURGE EL
MIEDO.

inevitable caída de la humanidad tal y como se conoce. Este esquema cultural reproduce otros esquemas sociales históricos como por ejemplo la dominación del oeste americano y la aculturación de los indios, los cuales, cuando vivían en su suelo natal y en sus sociedades natales eran considerados indígenas, pero no así una vez se habían unido al hombre blanco en sus ciudades.

En los juegos donde aparece el espacio como tablero los desarrolladores y creadores de videojuego han vertido estructuras sociales históricas inherentes al ser humano como el miedo ante lo desconocido encarnado en el "otro" y la potencia que genera ese miedo que acaba desembocando en la dominación y aculturación de este. Estas ideas no solo aparecen en los juegos mentados, sino que hace presencia en casi todos los juegos de ciencia ficción a los que podamos jugar y muy especialmente en los encajonados dentro del género de la estrategia. En estos la idea es siempre la misma, comenzaremos como estados indefensos y, en el caso de los 4X con un planeta completamente unificado y homogeneizado culturalmente, y poco a poco a medida que vayamos controlando y explorando lo desconocido a través de la ciencia podremos dominar el resto del tablero mediante, principalmente, la acción violenta. La lógica y reproducción de esquemas relacionados con

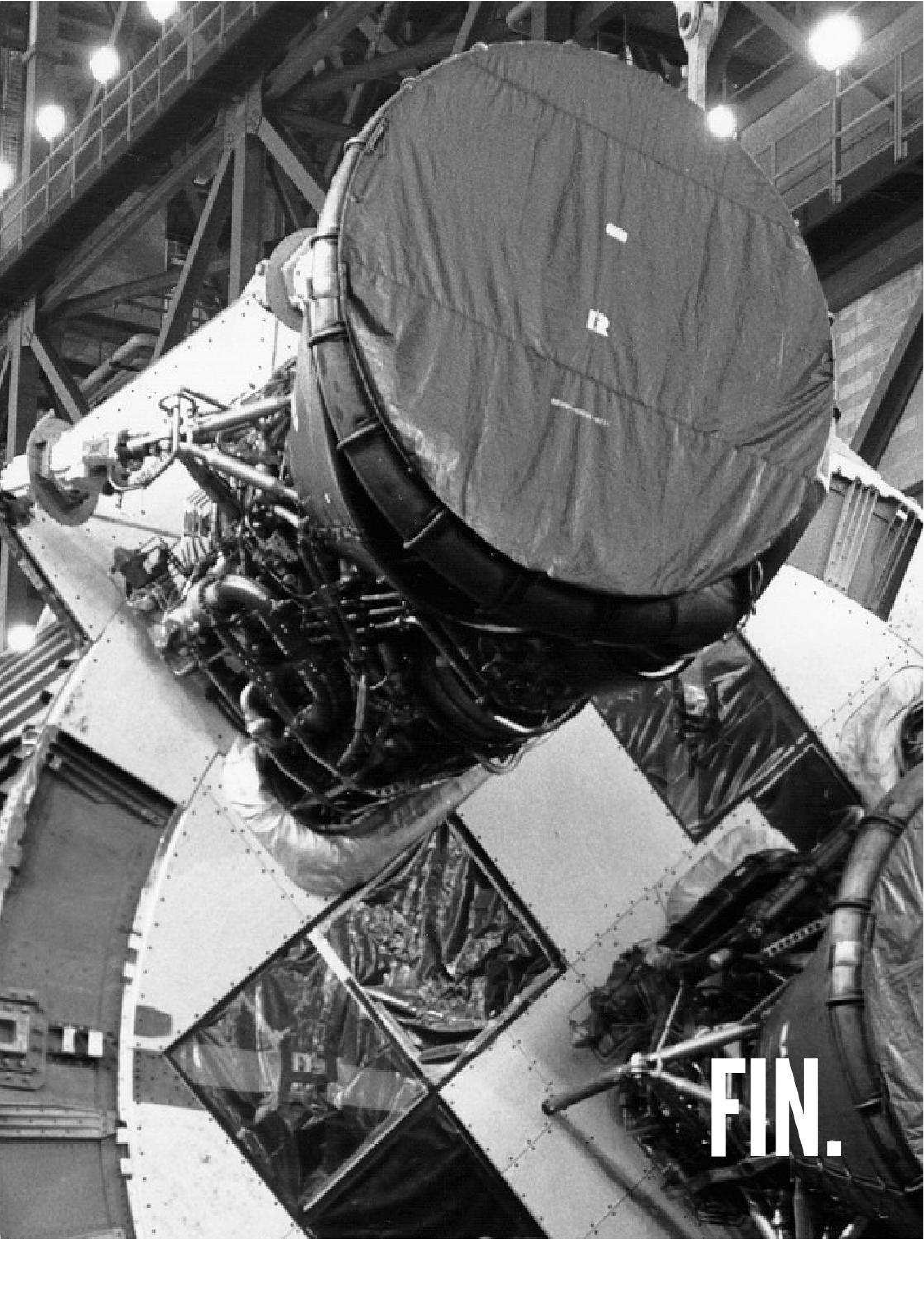
LA ESTRUCTURA HISTÓRICA DE MIEDO Y POSTERIOR DOMINACIÓN YA RECORRIÓ EL MUNDO EN EL SIGLO XIX.

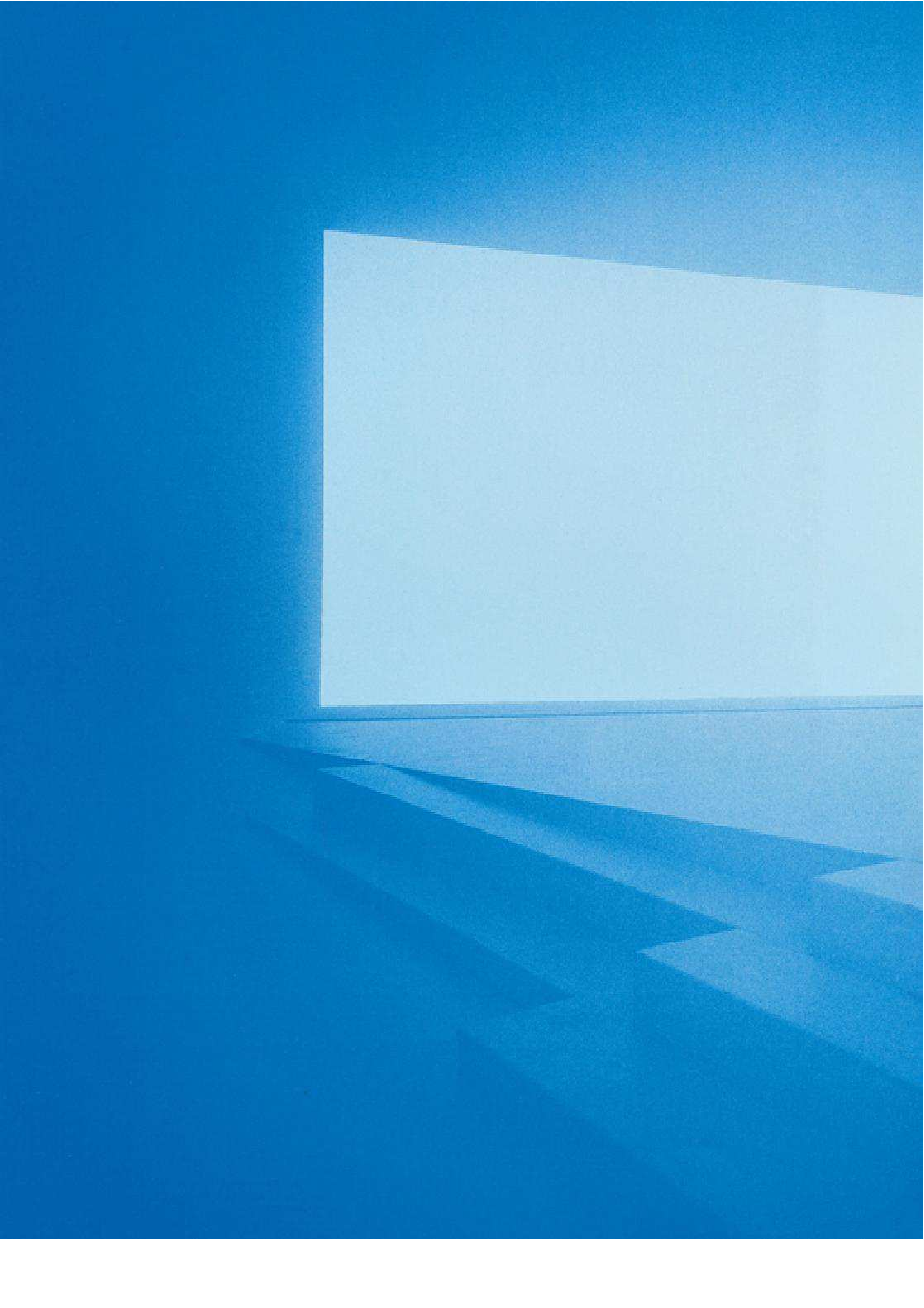

FIN



el darwinismo social es más que palpable dentro de estos juegos y es una lástima que no se exploren otros temas como la convivencia, el respeto o la tolerancia, ideas fuertemente fijadas en el ADN de los grandes clásicos de la literatura de ciencia ficción de nuestro siglo.

EL MIEDO Y LA CONQUISTA DEBEN DAR PASO A OTRAS IDEAS.


FIN.





PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

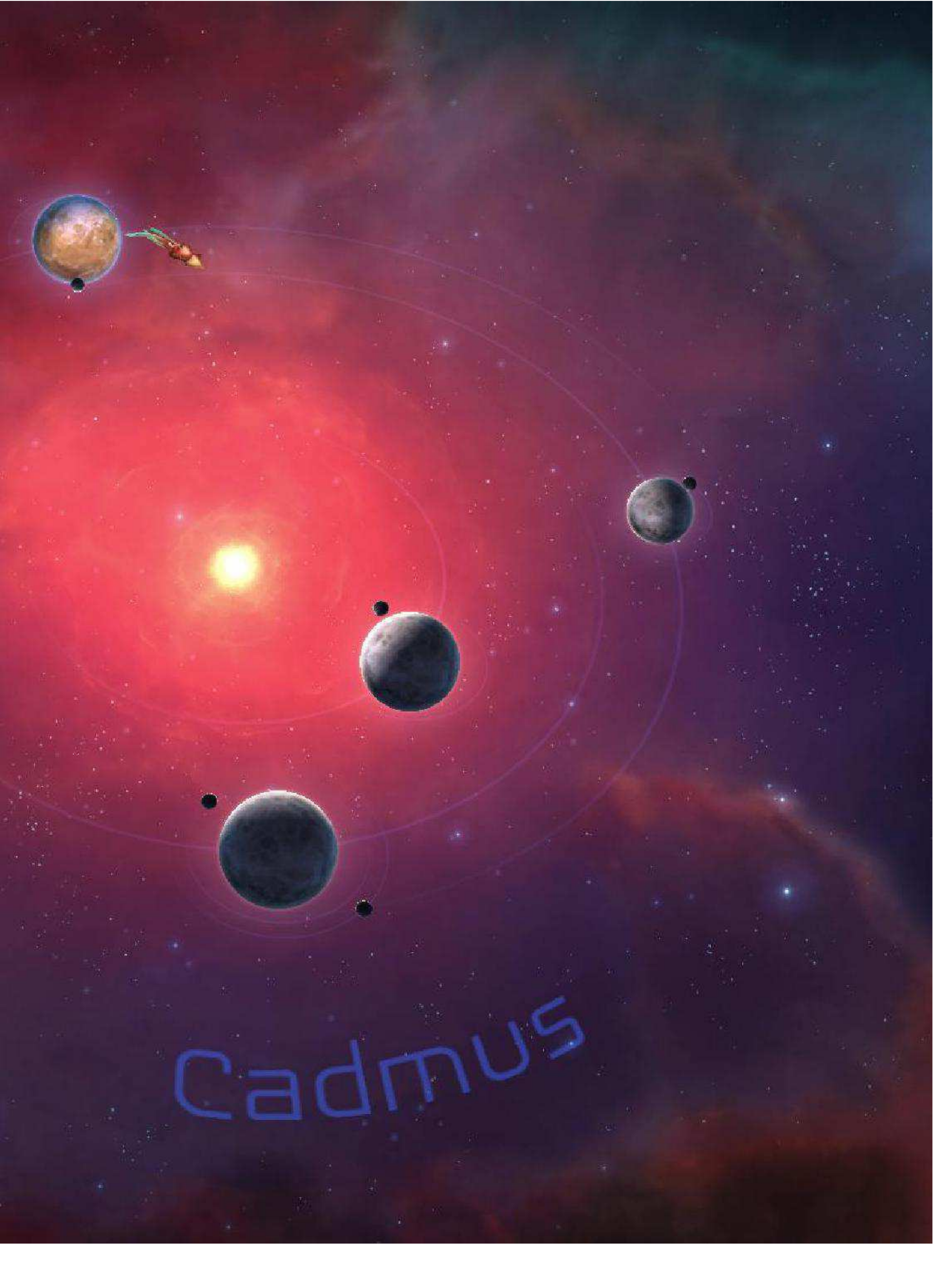
ESPACIO - NÚMERO XVI

ARTÍCULO.

LA HISTORIA DE LOS 4X ESPACIALES.

POR: REDACCIÓN.

Durante toda la Historia de la humanidad el hombre ha sentido por la exploración de lo desconocido una atracción irremediable. Muchos han sido los aventureros que debido al ansía de conocer, de expandir sus límites, marcharon a lo desconocido para despejar la niebla que cubría esos lugares. A su vuelta traían grandes historias y noticias de sus viajes, muchos se reunían alrededor de ellos para escuchar sus fantásticos relatos. Durante toda la Historia existieron estos viajes y probablemente estas narraciones. Los primeros hombres modernos, los Homo Sapiens, colonizaron la tierra por completo atravesando terrenos tan complicados como el estrecho de Bering. Griegos y fenicios a bordo de sus naves


Cadmus

LA EXPLORACIÓN ES INTRÍNSECA AL SER HUMANO.

ampliaron el mundo hacia las Columnas de Hércules y probablemente más allá. Roma mandó enviar una legación a China para trabar relaciones diplomáticas y los misioneros cristianos recorrieron el mundo conocido dando a conocer la palabra de su profeta Jesucristo. Sin embargo otro hombre de la Edad Media y habitante de la República de Venecia, Marco Polo, fue el más conocido por sus viajes y su inmortal obra El libro de las maravillas. En su libro el comerciante veneciano narraba sus peripecias por el Lejano Oriente y contaba verdaderas maravillas de los pueblos que la poblaban. El hombre medieval estaba irremediablemente influido por los diarios de viaje y la búsqueda de reinos misteriosos como el de Preste Juan, aspecto a la que Umberto Eco le dedicó una excepcional novela, Baudolino (Baudolino, Umberto Eco, 2000).

Este espíritu aventurero fue heredado por el hombre moderno y encarnado en la figura de Cristóbal Colón quien dio fe de su viaje en el diario de abordo. Este primer viaje del explorador al servicio de los Reyes Católicos inauguró una fiebre por la búsqueda de nuevos territorios donde el reino de Castilla llevó el protagonismo. Muchos fueron quienes se dejaron la vida en la búsqueda de lo desconocido, como el misterioso almirante castellano Caboto. Poco a poco la niebla se fue disipando y el mundo en su totalidad fue descubierto. Claro que quedaban grandes extensiones por descubrir como bien puso de manifiesto el siglo XIX. Época en la cual los grandes exploradores como Livingstone se adentraron en lo más profundo de la selva africana, preparando el terreno para que en los primeros compases del siglo XX los hombres subieran al techo del mundo coronando el Everest.



EL SIGLO XIX COMPLETÓ EL MUNDO.

EL ESPACIO HA ESTADO EN EL VIDEOJUEGO DESDE EL PRINCIPIO.

La sed del hombre por lo desconocido nunca estaba saciada y cuando nada quedaba ya por descubrir en la Tierra se adentraron en viajes por el espacio a través de la imaginación naciendo la denominada ciencia ficción. Autores como Julio Verne o H. G. Wells dieron forma posteriormente al sueño de explorar el universo. Este sueño no tardó en hacerse realidad y el hombre pudo surcar la galaxia en busca de lo desconocido. La sed de descubrimientos tuvieron en la literatura primero, en la radio después y en la pantalla actualmente su manifestación más radical. Los videojuegos fueron un gran caldo de cultivo para el género de la ciencia ficción y la exploración de lo desconocido ya que permitían la propia interactividad del proceso, es decir, colocaba al hombre, al usuario, al mando de la nave o embarcación espacial que le llevaría a lo desconocido. Por ello la aparición de videojuegos ambientados en el futuro y el propio desarrollo en sí de estos estuvieron íntimamente ligados. No en vano uno de los primeros videojuegos de la historia fue Space Invaders (Taito Corporation, 1980), un título donde el jugador se ponía en la piel de un tanque que debía evitar una invasión alienígena a toda costa, pero no fue el único, otros como Asteroids (Atari Inc, 1979) o Galaga (Namco, 1981) se convirtieron pronto en grandes éxitos del sector.

La asunción de la pasión por los viajes, el interés por lo inexplorado y la posibilidad, ahora sí, de poder explorar el espacio a través de los videojuegos no tardaron en dar sus frutos dando lugar a un género nuevo, el 4X. Este subgénero de los videojuegos de estrategia debe su nombre a las cuatro acciones que el videojugador debe llevar a cabo en su tarea,

EL TÉRMINO 4X LO ACUÓ ALAN EMRICH PARA "MASTER OF ORION".

"explore" (explorar el mapa), "expand" (expansión territorial), "exploit" (explotación de recursos) y "extermínate" (exterminación del enemigo). Daba respuestas a las ansías del ser humano por descubrir el espacio profundo desde una óptica interactiva que nos permitía ponernos al mando de una civilización que debe expandirse por el universo. El primero en acuñar el término fue Alan Emrich, escritor y diseñador del clásico universal del género, "Master of Orion" (Simtex, 1993).

A través de este reportaje recorremos el camino inexplorado para muchos de los juegos de exploración, explotación, exterminación y expansión del universo que muchos desconocen con la intención de dar a conocer un género apasionante y profundizar en el mismo, reivindicando este género, desconocido para muchos.

El término 4X lo acuño Alan Emrich para definir el juego "Master of Orion" (íd.; Simtex, 1993) en su año de salida, sin embargo el origen del género es anterior. Una de las primeras influencias de las que bebieron los primeros juegos adscritos a este género fueron los juegos de tablero alemanes. Estos se caracterizaban por una serie de rasgos que recogieron los 4X para plasmarlos en sus propias mecánicas, como por ejemplo mayor incidencia en el sistema

EXPLORAR, EXPLOTAR, COLONIZAR Y CONQUISTAR SON LAS BASES DEL GÉNERO.

"STELLAR CONQUEST" FUE EL PRIMER EXPONENTE DE 4X.

de juego que en la temática del juego en sí. Fomento de la cooperación, muchos de los títulos enmarcados dentro del género alientan el juego multijugador frente al individual y muchos otros alientan al jugador a buscar alianzas para perdurar en la partida. Algunos de los juegos más conocidos de este género fueron por ejemplo Los Colonos de Catán (Klaus Teuber, 1995) que bebía de otros ejemplos del género anteriores aparecidos en los años 70 como "Battleline", "Eurogame" o "International Team".

Sin embargo el juego de tablero que más influenció a los juegos 4X y a su primer exponente fue "Stellar Conquest" (Howard M. Thompson, 1974). Este juego planteaba un escenario con casillas hexagonales donde existían, en algunas de ellas, planetas que podían ser colonizados, además, otras casillas impedían el paso debido a un sol cercano, además de otros muchos factores que profundizaban la mecánica del juego. Cada jugador comenzaba en un rincón del tablero con sede en un planeta natal, desde donde tenía que expandirse a través de la exploración y la colonización de planetas aptos para esto. Para llevar a buen

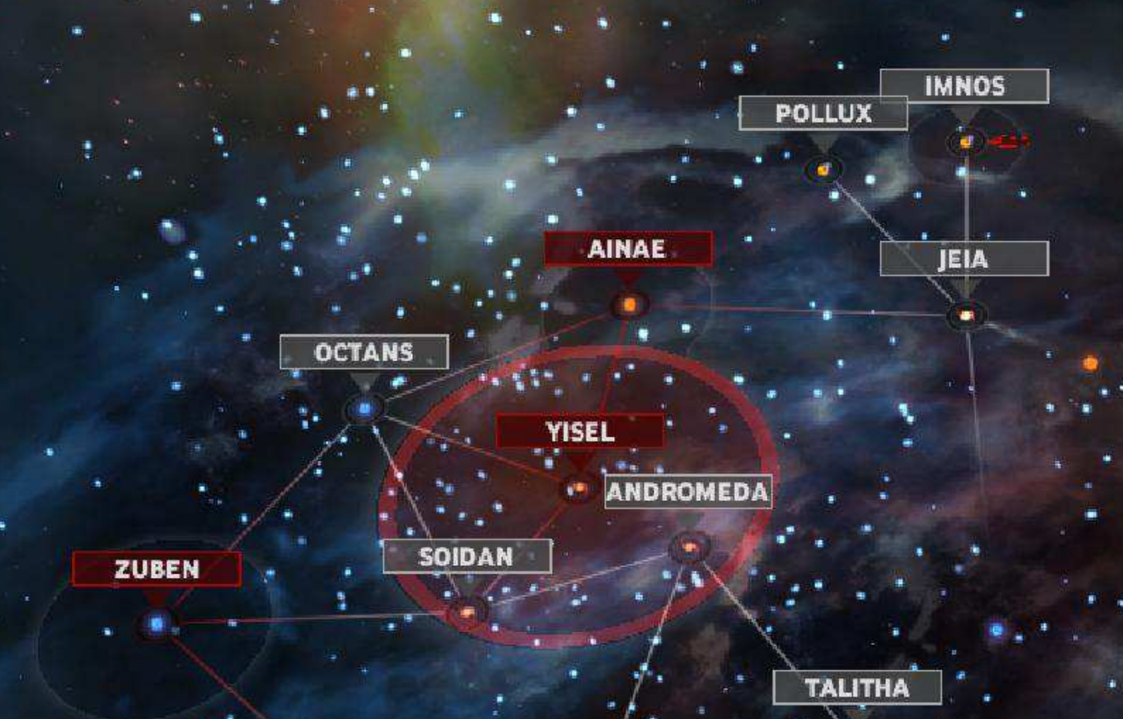
-41,6

ormal Navigation Mode.

Mode | Zoom | ~Redraw | Help? | Corp | Grid | L | U | D

Jettison: 1 2 3 4 5 6 7 8 9





EL AJEDREZ O EL GO CHINO SON GRANDES INFLUENCIAS DE LOS 4X

puerto las colonizaciones y la exploración necesitábamos de unidades militares, que debían ser investigadas antes de construirlas. Como podemos observar, todas las características de este juego fueron llevadas con precisión de cirujano a las pantallas de nuestros ordenadores, como ocurriría más tarde con el caso de "Europa Universalis" (Paradox Development Studios, 2001), creado a partir del juego de tablero de Philippe Thibault.

Otra de las principales influencias que tomaron los 4X fueron los juegos de estrategia por turnos. Estos juegos provienen de antiguo, con ejemplos tan importantes como el ajedrez o el go chino. El poten-

cial y las características de los primeros ordenadores y consolas como el Magnavox Odyssey permitió la temprana entrada de este género con ejemplos como "Invasion" (Strategic Simulations (SSI)´s, 1972), un título de aspecto parecido al "Risk" (Albert Lamorisse, 1950), otro de los ejemplos más conocidos e importantes para el género.

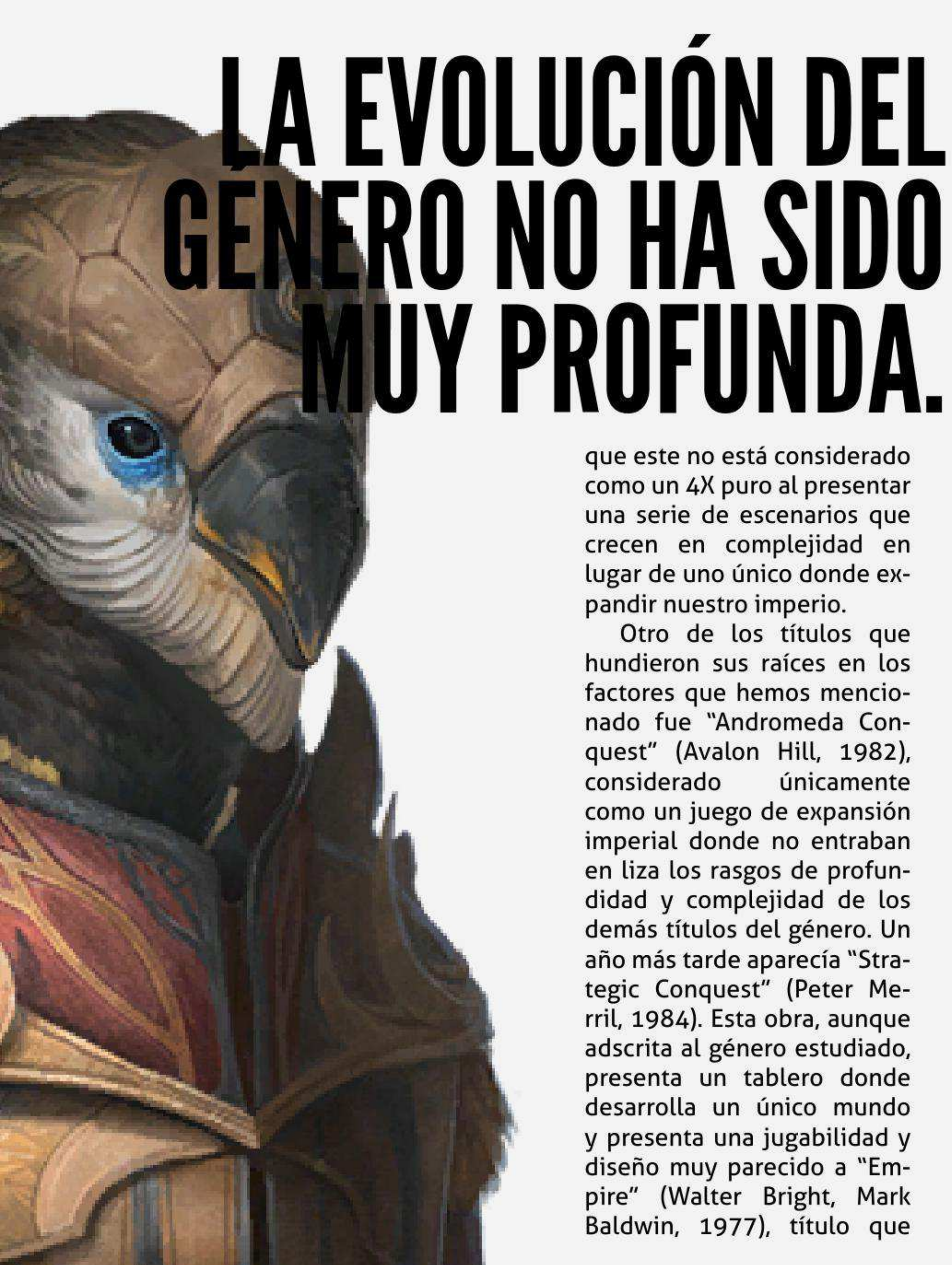
Las bases ya estaban puestas, el amor por la ciencia ficción que recorrió los últimos años setenta y primeros años ochenta con títulos de la talla de "La Guerra de las Galaxias" (Star Wars: Episode IV – A New Hope, George Lucas, 1977) y sus posteriores continuaciones, "Galáctica, Estrella de Combate" ("Battlestar Galactica", Glen. A. Larson, 1978 – 1980) o "Star Trek" ("Star Trek", Gene Roddenberry, 1966 – actualidad) provocaron una oleada de furor por el espacio y su exploración, animado por la

EL AUGE DE LA CIENCIA FICCIÓN DE LOS AÑOS 70 Y 80 SEMBRÓ EL FERTIL TERRENO DONDE NACERÍAN LOS GRANDES CLÁSICOS DEL GÉNERO 4X ESPACIAL.

"REACH FOR THE STARS" ASENTÓ LAS MECÁNICAS.

propia carrera espacial que estaban llevando a cabo los EE. UU y la URSS. La entrada en muchos hogares de ordenadores personales y la popularización de los primeros videojuegos, además de la temprana introducción de los videojuegos de estrategia en estos aparatos dispusieron el ambiente perfecto para que en el año 1983 apareciera "Reach for the Stars" (SSG, 1983) publicado para Commodore 64. Este temprano título ya contenía los principales rasgos del género, el inicio en un planeta natal y la expansión a través de la galaxia mediante la colonización de nuevos planetas, la construcción de poderosas flotas y la investigación de nuevas tecnologías. Otro de los incipientes ejemplos fue "Cosmic Balance II" (Strategic Simulations, Inc, 1983), aun-





LA EVOLUCIÓN DEL GÉNERO NO HA SIDO MUY PROFUNDA.

que este no está considerado como un 4X puro al presentar una serie de escenarios que crecen en complejidad en lugar de uno único donde expandir nuestro imperio.

Otro de los títulos que hundieron sus raíces en los factores que hemos mencionado fue "Andromeda Conquest" (Avalon Hill, 1982), considerado únicamente como un juego de expansión imperial donde no entraban en liza los rasgos de profundidad y complejidad de los demás títulos del género. Un año más tarde aparecía "Strategic Conquest" (Peter Merril, 1984). Esta obra, aunque adscrita al género estudiado, presenta un tablero donde desarrolla un único mundo y presenta una jugabilidad y diseño muy parecido a "Empire" (Walter Bright, Mark Baldwin, 1977), título que


LOS PIONEROS DEL GÉNERO ASENTARON LAS MECÁNICAS Y FORMAS DE JUEGO.

sería una influencia decisiva para obras como "Civilization" (id.; MicroProse, 1991) del que luego hablaremos con más profundidad.

Estos primeros títulos, pioneros del género, consiguieron afianzar y consolidar las reglas de un género que vería su auge en la década posterior, los noventa, años que verían nacer las verdaderas joyas del género y que marcaría el camino a seguir, además de crear un nicho de jugadores fieles y adscritos devotamente al género.

Seguimos explorando lo inexplorado. Los cimientos ya se habían construido, era el momento de alzar las paredes hasta alcanzar el techo. Hasta el año 1987 no saldrían a la luz nuevos títulos del género como "Anacreon: Reconstruction 4021" (Thinking Machine Associates, 1987) y Xconq (Stan Shebs et allí, 1987). El primero de estos añadió a la extensa lista de características del género una más, la ambientación profunda generalmente extraída de la literatura adscrita a la ciencia ficción. El caso que nos ocupa tuvo en la saga literaria Fundación (Foundation, Isaac Asimov, 1942 – 1993) su principal influencia. Durante el transcurso del juego adoptaremos el rol del líder supremo de la galaxia que debe expandir esta a través de la conquista directa de nuevo planetas, en lugar del tradicional avance por colonización. El segundo título que nació en el 1987 también añadió una nueva característica al género, el "open source". Su principal influencia fue "Empire", sin embargo situó su acción en el futuro, contrastando con el anterior juego mentado "Strategic Conquest", aunque la principal característica de este título es que aportó a la comunidad una poderosa herramienta para crear sus propias partidas, reglas y ambientaciones.

Tras este año ya se mostraron las principales características del género, la profundidad en la mecánica de los títulos, donde la guerra no era el único camino para alcanzar la victoria, el baño literario que permitía a los videojuegos contar verdaderas historias de ciencia ficción hundiendo sus raíces en las principales novelas del género y el fervor de la comunidad de jugadores, dispuestos a crear sus propias partidas y mundos. Nicho de jugadores que mostraron su fidelidad y devoción a un género completamente marginal e independiente de las modas. Sin embargo sus mejores años estaban aún por llegar.

"Millenium 2.2" (id.; Electric Dreams, 1989) vino a inaugurar una nueva tanda de juegos de gestión de imperios galácticos. La historia de este título sitúa al jugador al mando de una pequeña colonia en la Luna tras la desaparición de la Tierra bajo el impacto de un meteorito. Sin embargo su posición se verá puesta en peligro al encontrar en Marte una peligrosa raza alienígena. Para escapar del peligro la humanidad, y el jugador al mando, se verá obligado a buscar nuevos planetas habitables a lo largo del sistema solar y el universo para encontrar un futuro para la humanidad. Este título incluía nuevos rasgos y profundizaba en aspectos como la gestión de los recursos y la tecnología para dotar nuestras flotas y bases y sostener el crecimiento y la expansión de la humanidad restante, siendo una carrera contra el tiempo. El siguiente vio nacer a "Spaceward Ho!" (Delta Tao Software, 1990). Su principal influencia fue el seminal "Reach for the Stars", el cual amplió y depuró en muchas de sus partes. La misión del jugador en este caso era la de anticiparse al rival en la extracción de los recursos de los planetas. Como podemos observar la explotación de los recursos naturales de los planetas era un aspecto de gran importancia en todos los juegos que hemos mentado. Este aspecto no solo vive en los videojuegos, sino que es una clave de la saga de novelas "Dune" (Dune, Frank Herbert, 1965), obra maestra del género y referencia insalvable del género de 4X. Tal fue el éxito de este título que hace poco apareció en todos los dispositivos iPad de Apple.



"Deuteros" (Activision, 1991) fue la secuela de "Millenium 2.2" y ahondó en todos los elementos que su predecesor presentaba, como por ejemplo la división social de la población de los planetas. En este título las poblaciones se dividían en productores, investigadores y soldados. Partición tripartita semejante al orden feudal medieval, "laboratores", "bellatores" y "oratores". La acción se sitúa 800 años después de su anterior entrega y presenta una carrera escalonada donde una vez colonizado

PERO HAY MÁS



HERBERT, MOEBIUS, ASIMOV, GIRAUD, JODOROWSKY, ETC., SON TAMBIÉN GRANDES REFERENTES DE LOS 4X.

"CIVILIZATION" VENDRÍA A CAMBIAR EL ESCENARIO POR COMPLETO.

el Sistema Solar pasabas a colonizar otros nuevos sistemas solares donde comenzabas a trabar relaciones con especies alienígenas.

En el mismo año apareció "Armada 2525" (Interstel, 1991). Este título ahondaba en una característica que sería un común dentro del género, el juego ofrecía al jugador un espacio, un tiempo y unas posibilidades para que el jugador haga con ellas a través de sus decisiones sus propias historias. Esta característica que ya vimos en otros títulos anteriores, pero de manera más limitada, se nos muestra en este caso de una manera ejemplar que sería utilizada posteriormente con asiduidad.

Y tras estos ejemplos que fueron muy bien recibidos por el público y la crítica nacería el juego que popularizaría el género y lo llevaría hasta al gran público. Sid Meier se forjó en los juegos de simulación de vuelo durante los años ochenta. En 1982 fundó junto a Bill Stealey, comandante de la US Air Force, la empresa "MicroProse". Institución que en 1987 daría a luz el genial "Pirates!" (MicroPorse, 1987) y que más tardaría revolucionaría el mundo de los juegos de gestión con "Railroad Tycoon" (MicroPorse, 1990) al que seguiría "Civilization" (MicroPorse, 1991). Este título marcaría a toda una generación y sería considerado como uno de los mejores exponentes de la estrategia por turnos y los 4X de temática general. Sin duda su éxito fue una causa de que años más tarde esta misma empresa diera luz verde a "Master of Orion" (Simtex, 1993). Estos dos títulos serían la clave del comienzo de la popularidad del género y con ellos se alcanzaría además la cima del estilo.

"Civilization" (MicroProse, 1991) vino a insuflar una bocanada de aire fresco al mundo de la estrategia en ordenador. Su éxito fue arrollador, galar-



Babylon
Nippur
Sumer
Tours
Antichina
Petomane
Hangchow
Thebes
Shangha
Nanking
Syracuse
Peking
Brundisium

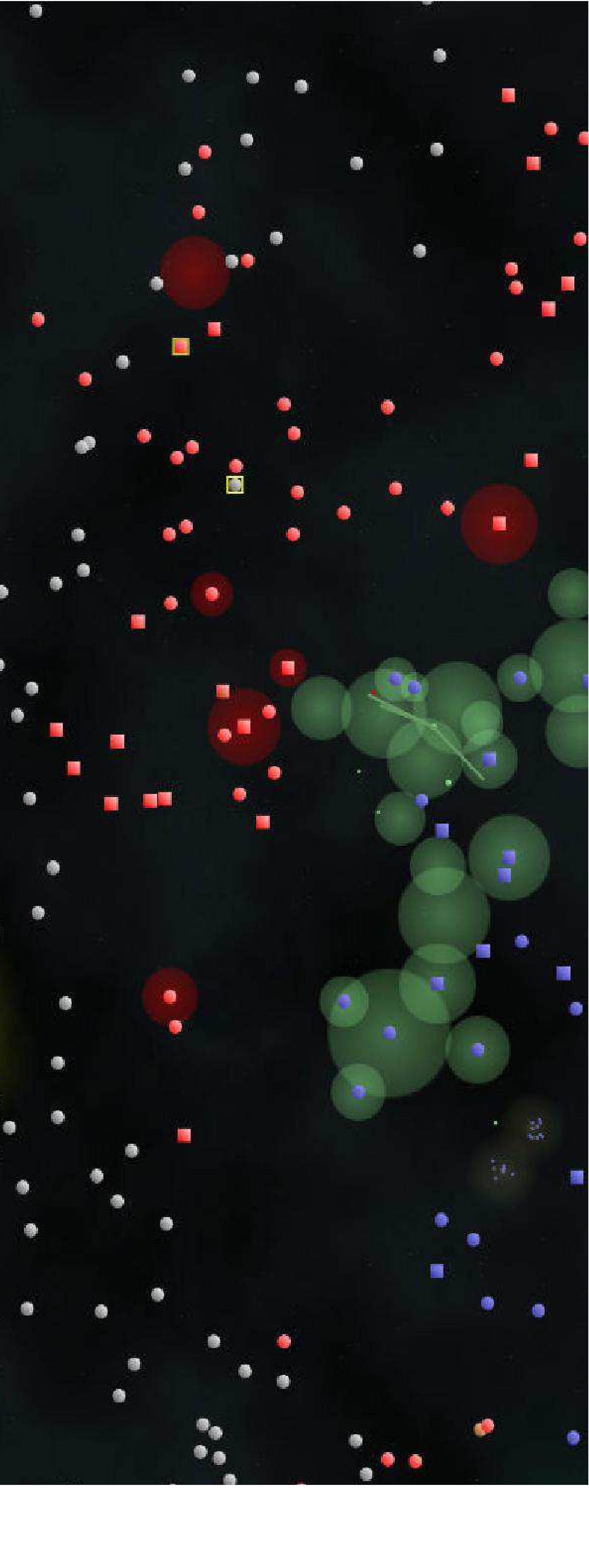

“SIM CITY” FUE UN PASO DECISIVO EN LA POPULARIDAD DE LA ESTRATEGIA DENTRO DE LOS JUEGOS.

LA POPULARIDAD DE "CIVILIZATION" EMPUJÓ A TODOS LOS DEMÁS 4X EN SU ASCENSO SOCIAL.

donado en 1992 con el premio "Origins" al mejor juego de estrategia del año. El objetivo del título era claro: "construye un imperio que se mantenga en el tiempo". Este empezaba en el año 4000. A.C y finalizaba en un mundo posterior al actual, por lo que podríamos denominarlo de ciencia ficción por esa parte. Su mecánica se caracterizaba por pertenecer a la estrategia por turnos, como la mayoría de los 4X vistos hasta la fecha. La partida comenzaba con unas simples tropas militares, colonizadoras y una ciudad. Sobre la cual tenemos que levantar un imperio en contacto con otras civilizaciones. Todas las características de los 4X estaban presentes en el título, la microgestión de los recursos y el avance, la exploración del mapa para el establecimientos de nuevas ciudades, el contacto con otras civilizaciones y las posibilidades de acción basadas en el comercio, la diplomacia, la intriga o la guerra, el avance a través de la investigación tecnológica, etc. Como los grandes títulos del género partía de un juego de tablero, "Civilization" (Hartland Trefoil, 1980) publicado en EE. UU por "Avalon Hill", empresa a la que el género 4X debe mucho al ser una fuente de inspiración constante durante toda la formación del género. Aunque el propio creador, Sid Meier, afirmaba en una entrevista que su principal influencia fue "Sim City" (Maxis, 1989). El éxito tras su salida fue absoluto, pronto se convirtió en uno de los juegos más importantes de la historia de los videojuegos. No en vano ha sido incluido en numerosas listas como la confeccionada por la página "Game Pro" situando el título en el número 11 de una lista de 52. Y no solo eso, sino que en 1996 los "Computer Gaming World´s" le dieron la categoría de mejor juego de la Historia, en el año 2000 el título fue situado en el puesto número 4 de la lista IGN de mejores juegos de la Historia. Claro que la importancia de un título se mide también por

otros factores como por ejemplo el legado y la influencia que ejerce sobre los títulos posteriores, y la influencia de este sería innegable en numerosos títulos posteriores como en sus propias secuelas y otros de los que luego hablaremos.

En definitiva, el género de los 4X recibió un gigantesco empujón con la salida de este título. El siguiente año salieron a la luz dos títulos nuevos," Pax Imperia" (Changeling Software, 1992) y "VGA Planets" (Tim Wisseman, 1991). El primer título será recordado por sus jugadores por su tremenda complejidad, ya que dotaron a la galaxia de sistemas solares con planetas móviles que poseían sus propios satélites y distintas zonas que podían ser habitables o no, aumentado las posibilidades estratégicas del título. Otra de las innovaciones que supo aportar el título fue la posibilidad de llevar a cabo distintas acciones en el espacio profundo, algo que no ocurría en los anteriores títulos, donde el espacio entre los distintos sistemas no existía y únicamente era utilizado para el viaje inalterado de las naves entre los distintos planetas. Todos estos aspectos permitieron que llegaran a calificarlo de "absurdamente complejo". El segundo fue la creación personal de un hombre, Tim Wisseman, y aún a día de hoy sigue en de-



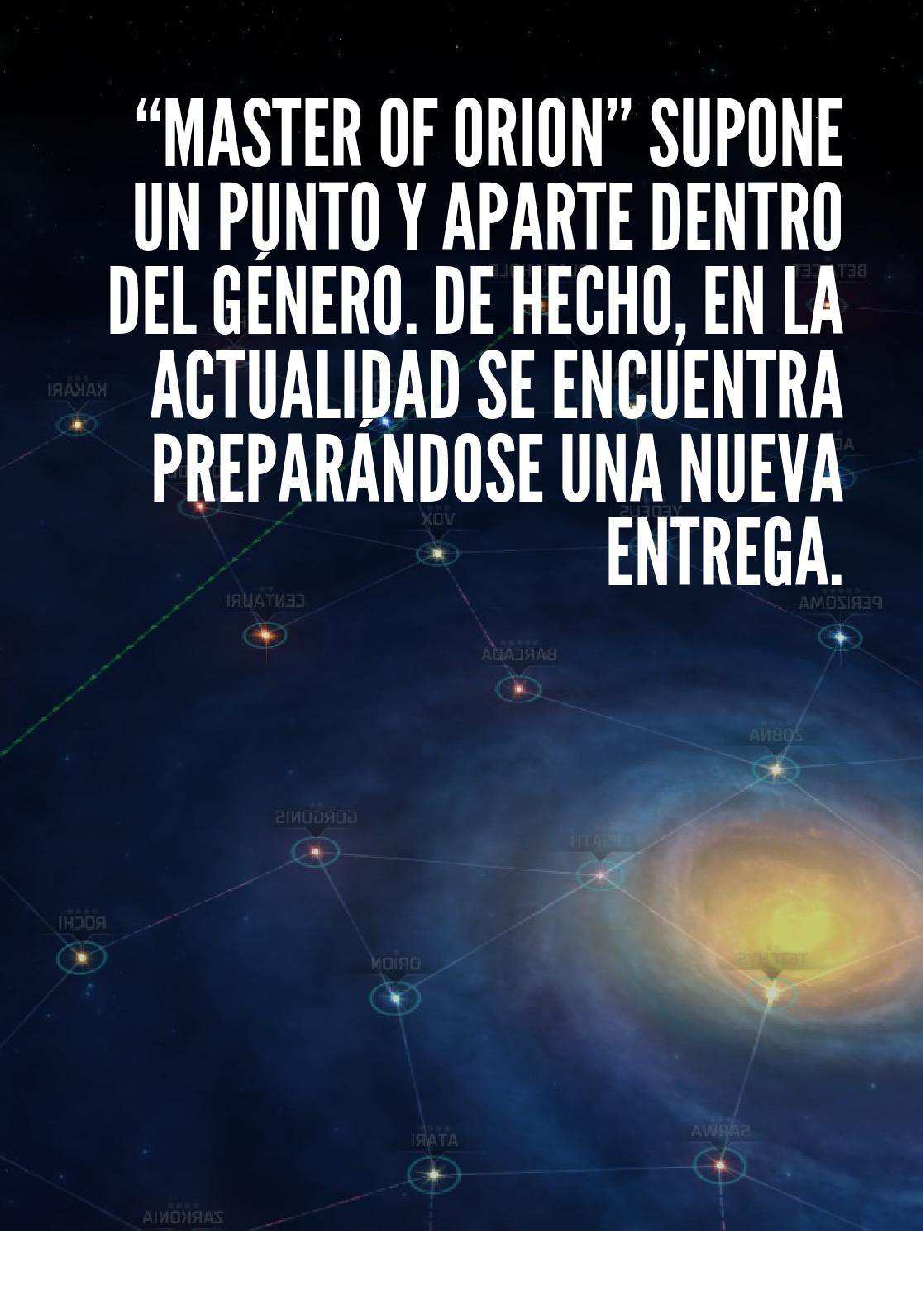

"VGA PLANETS" AÚN SIGUE VIVO GRACIAS A UNA COMUNIDAD DEVOTA Y UNA CONTÍNUA CREACIÓN DE CONTENIDOS.

sarrollo. La característica más destacada de este título es la posibilidad de crear de manera personalizada nuestra raza a encarnar, permitiendo unas posibilidades extraordinarias.

Pero no sería hasta 1993 cuando el género 4X enfocado a la ciencia ficción alcanzaría su techo y su máximo exponente hasta la fecha, o al menos el más recordado. Tras el éxito que supuso "Civilization", "MicroProse" decidió apostar por otros títulos del mismo género. Steve Barcia fundó en el año 1988 la pequeña compañía "Simtex" decantándose por los juegos de estrategia por turnos y especialmente por los juegos 4X. Junto a figuras de la talla de Jeff Dee, artista que había participado en el desarrollo de varios "Última" (Origin Systems, Inc, 1981 – 2013), llegando a encargarse del apartado artístico del mítico "Última VII" (Origin Systems, Inc, 1992) o Bill Willingham, creador de cómics tan conocidos como "Elementals" (Bill Willingham, 1983 – 1996) o "Fables" (Bill Willingham, DC Comics´s Vertigo, 2002 – actualidad) comenzaron a crear un videojuego que pasaría a la Historia. Con estos nombres propios detrás del proyecto la empresa "MicroProse" decidió publicar y distribuir el título "Master of Orion" (id.; Simtex, 1993).

"Master of Orion" recogía toda la herencia dejada por sus antecesores, la pulía y presentaba en una perfecta conjunción que fue recibida con muchísimo entusiasmo. "Computer Gaming World" lo definió como "el mejor juego que la conquista galáctica puede ofrecer", en el año 1996 la revista anteriormente mentada lo situó en el puesto número 33 dentro de su lista dedicada a los mejores juegos de la Historia. El título siguió cosechando grandes éxitos de público y crítica como por ejemplo entrar en el Salón de la Fama de "GameSpy" en el año 2001. Sin duda estábamos ante un gran juego que supuso, ahora sí, la popularización dentro del género de la estrategia basada en la exploración, la conquista, la investigación y la explotación en el espacio.

"Master of Orion" (íd; Simtex, 1993) marcó un antes y un después en el género. Adaptándose a los juegos de estrategia por turnos iniciaba su periplo espacial como corresponde, partiendo de un planeta natal. Desde aquí el jugador debía expandirse a otros sistemas contando desde un principio con una nave de exploración y dos de combate, como ya ocurría en "Civilization" (MicroProse, 1991). La victoria en el juego se podía conseguir de



"MASTER OF ORION" SUPONE UN PUNTO Y APARTE DENTRO DEL GÉNERO. DE HECHO, EN LA ACTUALIDAD SE ENCUENTRA PREPARÁNDOSE UNA NUEVA ENTREGA.

dos maneras, mediante la aniquilación de los enemigos o la absorción de estos en una confederación espacial. El propio título del juego hace referencia a uno de los aspectos clave de la obra, el planeta Orion. Lugar de residencia de los antiguos, este planeta era la sede de un gran poder tecnológico y del denominado Rayo de la Muerte. Factores ambos que daban una gran ventaja a quien dominara, a quien fuera el señor de Orion. Otra de las grandes bazas del título era su rejugabilidad. Cada vez que el videojugador iniciaba una partida el mapa se generaba de forma aleatoria, lo que permitía comenzar completamente de nuevo cada partida donde tendrías que tomar una serie de decisiones completamente diferentes. Otro de los atractivos del título era la profundidad en sus aspectos económicos y políticos, que ofrecían mucho más posibilidades que los anteriores. En definitiva, y para no alargar en exceso este reportaje añadiremos que este título ofrecía al jugador todos los rasgos que serían considerados como los clásicos del género, el referente de los 4X espaciales.

Dos años más tarde se vendría a incorporar al género "Ascendancy" (The Logic Factory, 1995). Su éxito no fue el mismo que "Master of Orion", sin embargo sirvió para continuar su legado y preparar el terreno para los que estarían por venir como por ejemplo "Space Empires II" (Malfador Machinations, 1995), que venía a continuar un título anterior. Estos dos títulos apartaron al ser humano de la lista de jugadores disponibles para centrarse en las razas alienígenas. Durante la segunda mitad de los años noventa los juegos de estrategia por turnos y por ende los juegos 4X perdieron su lugar hegemónico y fueron sustituidos por los juegos de estrategia en tiempo real. Títulos como "Warcraft: Orcs & Humans" (Blizzard Enterntainment, 1994), "Command and Conquer" (Westwood Studios, 1995) o "Age of Empires" (Ensemble Studios, 1997) y definitivamente "Starcraft" (Blizzard Enterntainment, 1998) arrebataron el lugar de oro a los juegos tácticos y estos no tuvieron otra opción que unirse a ellos e inaugurar una nueva etapa donde muchos títulos 4X adoptarían muchas de las mecánicas de los juegos en tiempo real. Claro que no todos respondieron en su primer momento a este modelo, hubo otros, como "Emperor of the Fading Suns" (íd.: Holistic Desing, 1996) que tomaron como base el mundo literario –rolero de "Fading



LA HERENCIA DE “MASTER OF ORION” ES AÚN HOY VISIBLE EN JUEGOS COMO “STELLARIS”.

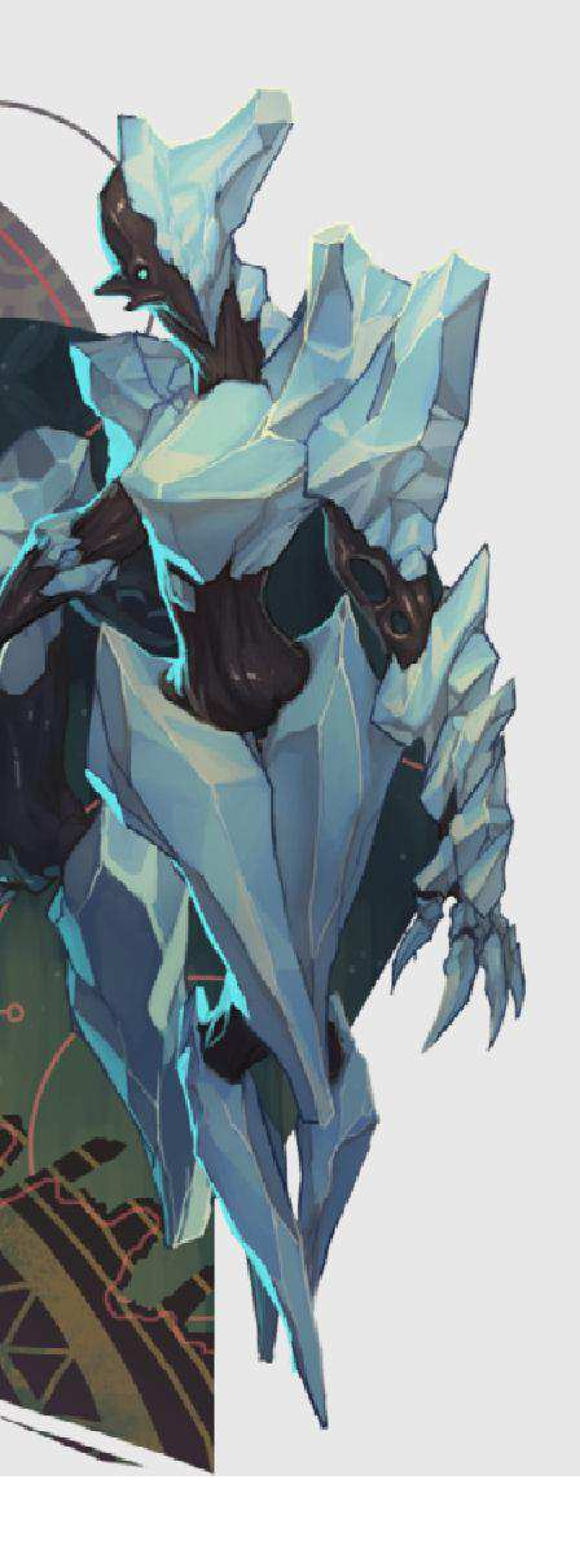
"MASTER OF ORION II: BATTLE OF ANTARES" NO SOLO IGUALÓ A SU ANTECESOR, SINO QUE LO SUPERÓ AMPLIAMENTE.

Suns". En este título cada jugador personificaba una casa dinástica sobre la cual tenía que ejercer su liderazgo expandiéndola por todo el universo a costa de las restantes cuatro rivales. Un juego que realizaba mucho hincapié en las acciones diplomáticas y estratégicas, amén de las ya conocidas militares y que bebía enormemente del mundo creado por Frank Herbert, "Dune".

Ese mismo año, 1996, aparecía la continuación de la obra maestra del género, "Master of Orions II: Battle of Antares" (Simtex, 1996). Este mismo año el título ganó el premio "Origins" al mejor juego de ordenador de fantasía y ciencia-ficción, aún hoy en día su uso sigue generalizado, siguiendo en activo su faceta online además de ser considerado la vara de medir de los actuales juegos 4X. Además, muy recientemente se ha anunciado una nueva entrega de la saga que ya se encuentra en acceso previo. El



DESDE ENTONCES "MASTER OF ORION II" ES EL REFERENTE DEL GÉNERO, LA REGLA PARA MEDIR A LOS DEMÁS JUEGOS.



título proporcionó una mayor complejidad a los jugadores que su predecesor, además de una cantidad mayor de opciones. Se añadieron tres razas nuevas a las diez ya conocidas y se sumaron nuevos planetas creando sistemas multiplanetarios, en lugar de los antiguos monoplanetarios, además de añadir opciones tan atractivas como el abordaje de naves, la destrucción de planetas o mejoras en el combate espacial más una gran lista de mejoras y novedades que no incluiremos en este reportaje, pero que ahondaron en la complejidad y profundidad del original ofreciendo al público un título que aún a día de hoy sigue vivo y de actualidad, llegando a ser considerado por páginas de prestigio como "la cima del género".

Una vez alcanzada la cima tan solo queda bajar de ella y en los siguientes párrafos veremos como el género comenzó a diluirse entre un sinfín de nuevas influencias hasta llegar

al presente, donde estamos viviendo un resurgir del espíritu clásico del género, aunque por supuesto, siempre hubo excepciones.

Los juegos de estrategia en tiempo real habían llegado para quedarse, alcanzando a finales de los noventa y primeros dos mil una popularidad arrolladora. La predilección por este subgénero de la estrategia implicó un descenso de la popularidad en los juegos 4X. Desde el año 1996, año en el que apareció la "cima del género" hasta el siguiente hito en el género, pasaron siete años. Durante este interludio aparecieron otros títulos merecedores de nuestra atención como por ejemplo "Pax Imperia: Eminent Domain" (id.; Heliotrope Studios, 1997) que sería distribuido por THQ y Atari. Este título ya presentaba un modelo en tiempo real, aunque el paso del tiempo podía modificarse a gusto del jugador. Otra de las novedades que presentaba el título era la alta personalización del propio juego, donde el jugador podía modificar tanto la galaxia como las propias razas. Además el viaje espacial se veía sustituido por saltos a través de agujeros de gusanos.

Dos años más tarde aparecía "Sid Meier´s Alpha Century" (Firaxis Games, 1999). Este juego recuperaba la mecánica por turnos, su principal influencia era, por supuesto, "Civilization" (MicroProse, 1991). La acción del juego transcurría en la propia Alpha Century, donde los humanos, en el siglo XXII se veían obligados a refugiarse. Una vez allí comenzarían una rápida lucha por el control del territorio contra especies indígenas. El juego fue muy bien recibido por la crítica y el público, sin embargo bebía demasiado del género "Civilization" y no cumplía con las etiquetas dispuestas por los 4X espaciales que estamos repasando en este reportaje. Gracias a este juego y el éxito que supuso "Master of Orion II" algunas franquicias tan reconocidas como "La Guerra de las Galaxias" hicieron su aparición en el género. "Star Wars: Rebellion" (id.; Coolhand Interactive, 1998) distribuido por LucasArts bebía del género 4X, pero también del género tiempo real. El jugador podía elegir entre encarnar al bando rebelde o imperial y a través de las clásicas mecánicas del 4X expandías tu poder a lo largo de más de 200 sistemas solares modificables por el usuario. La crítica le achacó su especial énfasis en las batallas espaciales y el olvido que pesaba sobre otros aspectos tan importantes como la diplomacia o el comercio.

INCLUSO LA FRANQUICIA “STAR WARS” SE SUMÓ A LOS 4X ESPACIALES.



"GALACTIC CIVILIZATIONS 2" SERÁ OTRO REFERENTE DEL GÉNERO.

En el año 2003 el género 4X vería nacer un juego de una compañía que daría muchas alegrías a los usuarios del género. "Stardock" fue fundada en el año 1991, pero no sería hasta este año cuando publicaran el remake de un antiguo juego, "Galactic Civilizations" (Stardock, 2003) cuando comenzarían a darse a conocer. Este título no ofrecía ninguna novedad con respecto a los anteriores, salvo la posibilidad de alcanzar la victoria en la partida a través de diferentes objetivos culturales, tecnológicos, etc., elegidos antes de comenzar la partida. Pero no sería hasta el año 2006 cuando aparecería el verdadero exponente de "Stardock" relacionado con el género 4X. "Galactic Civilizations II" (id.; Stardock, 2006) vino a mejorar todos los aspectos que presentaba el anterior y rellenar un hueco que aparecía vacío desde hace años, ya que durante la década del 2000 la aparición de videojuegos 4X se vio muy mermada. Este nuevo título de "Stardock" fue muy bien recibido por la crítica, aunque no se caracterizó por sus grandes ventas. La edad de oro de los 4X ya quedaba atrás y el género volvía de nuevo a su ámbito marginal donde comenzó, especialmente los que aún apostaban por el juego por turnos en lugar del tiempo real.

Dentro de los 4X la temática de la ciencia ficción quedaba relegada poco a poco a favor de otras temáticas tan sugerentes como la histórica o la fantástica, representada por títulos tan señeros como "Europa Universalis III" (Paradox Development Studios, 2007) o "Heroes of Might and Magic" (Nival Interactive, 2006). Estos juegos concentraron a los aficionados de los juegos de alta estrategia arrebatándoles usuarios a los 4X espaciales. Sin embargo este nicho de mercado seguía siendo importante y compañías como la sueca "Paradox"

vieron en este género un complemente perfecto a su catálogo publicando el juego "Sword of Stars" (Kerberos Productions). Este título, aunque por turnos, utilizaba la estrategia en tiempo real para la realización de las batallas como ya ocurría en otros títulos que podrían adscribirse al género como la saga "Total War" (The Creative Assembly, 2000 – 2013). Sin embargo no sería hasta el siguiente año cuando vería la luz "Sins of a Solar Empire" (Ironclad Games, 2008), título de referencia en la actualidad y que representa la llegada a la modernidad del género. Alejado del terreno de los juegos de estrategia por turnos adopta todos los mecanismos de los RTS incorporando algunos elementos de los 4X clásicos. Una de sus principales influencias fue "Homeworld" (Barking Dog Studios, 2000) RTS ambien-

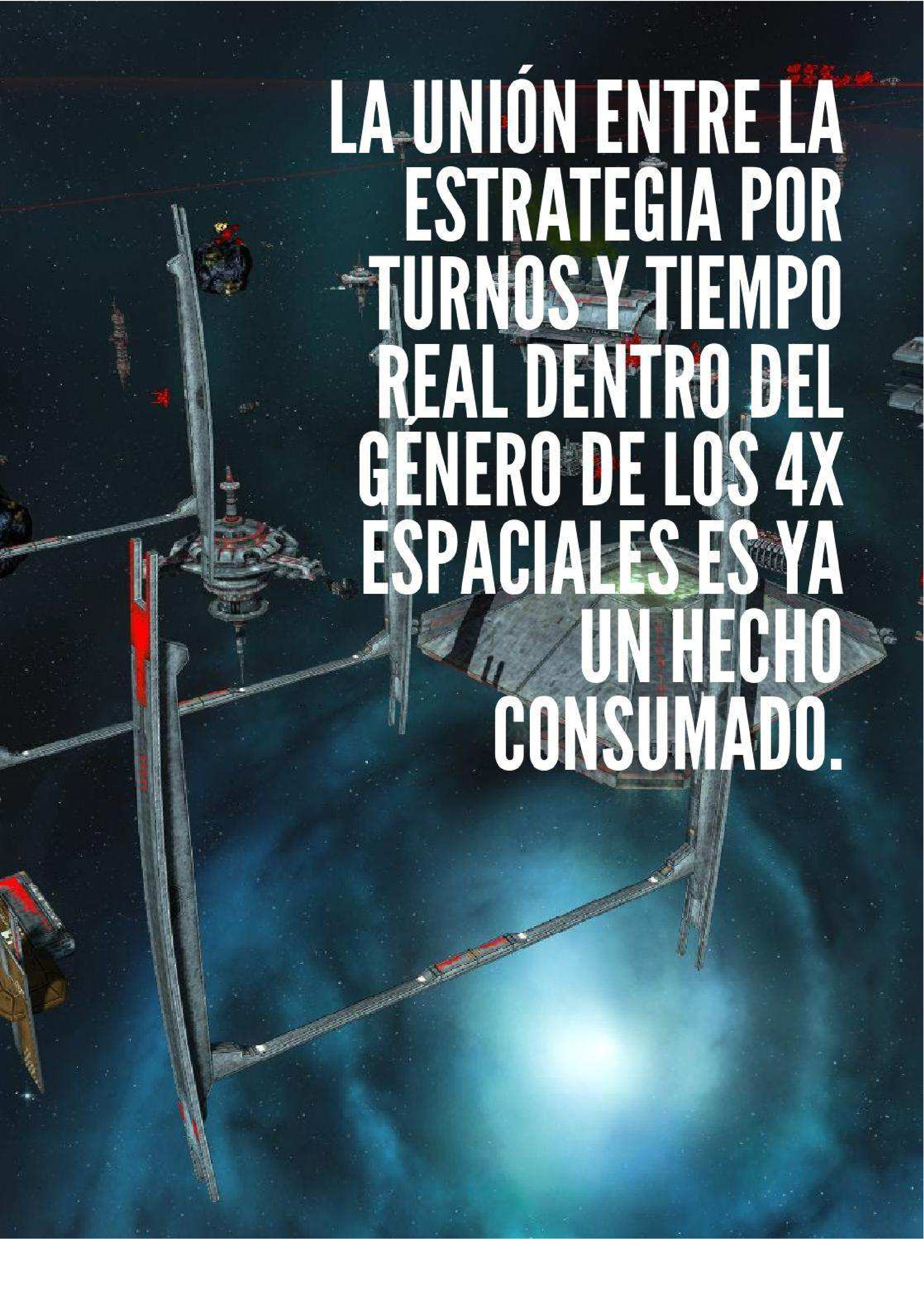
DURANTE LOS AÑOS 90 EL EMPUJE DE LOS "RTS" OBLIGÓ A REPLANTEAR LOS 4X POR TURNOS.

tado en el espacio. Este título, "Sins of a Solar Empire", sigue vivo en la actualidad a través de sus expansiones, que han ampliado el universo del título en muchos aspectos como la diplomacia o el gobierno. Además, para el tipo de juego que es consiguió unas ventas aceptables, lo que implicaba el interés del público hacia el género, aunque fuera con un baño de nuevas tendencias y una simplificación de los mecanismos clásicos de los 4X.

Como hemos ido viendo el género clásico del 4X espacial sufrió un claro retroceso desde la aparición de su cima, "Master of Orions 2". El siguiente hito que recuperó la esencia de ese título fue "Galactic Civilizations 2", sin embargo no sería hasta "Sins of Solar Empire" cuando el género volvería a la popularidad, aunque con un baño de elementos "RTS". Esta siguió siendo la tónica general en los siguientes títulos que vieron la luz como por ejemplo "Distant Worlds" (Code Force, 2010), el cual incluía la pausa táctica en sus mecánicas de juego permitiendo pausar el juego y tomar las decisiones pertinentes para continuar la batalla, muy al estilo de los juegos de alta estrategia de "Paradox". "Star Ruler" (Blind Mind Studios, 2010) añadía una nueva característica a los juegos 4X espaciales y era la propia construcción de las naves que el jugador podía después producir en las fábricas de sus planetas. Un paso más en la profundización de la complejidad de los títulos. Un año después aparecería la secuela de "Sword of the Stars", "Sword of the Stars II: Lords of Winter" (Kerberos Productions, 2011) con desastrosas críticas y recepciones.

La fusión entre estrategia por turnos y tiempo real se adueñó de las nuevas producciones, como es el caso de Endless Space (Amplitude Studios, 2012), título muy similar a "Sins of a Solar Empire". Esta democratización del género se vio interrumpida por la irrupción de títulos pertenecientes al mundo "indie" como "Stardrive" (id.; Zer0sum Games, 2013) título que aunque sigue acudiendo a la estrategia en tiempo real hunde sus raíces en las tradiciones del género y establece un tiempo determinado como un turno, perteneciendo de manera subyaciente al género de la estrategia por turnos, permitiendo al jugador pausar el juego siempre que quiera para tomar las decisiones de una manera reposada.

El futuro del género parece que tendrá lugar en estas dos variantes, el juego independiente destinado a un público


LA UNIÓN ENTRE LA ESTRATEGIA POR TURNOS Y TIEMPO REAL DENTRO DEL GÉNERO DE LOS 4X ESPACIALES ES YA UN HECHO CONSUMADO.

DEBIDO, ENTRE OTRAS CUESTIONES, A LA FIEL COMUNIDAD DE ESTE GÉNERO, LA EVOLUCIÓN NO HA SIDO PROFUNDA.

fiel a los clásicos y el juego desarrollado por compañías reconocidas que universalizan el género simplificándolo, los dos caminos a tomar. De hecho este es el camino que están tomando, con producciones de alto presupuesto como la nueva entrega de la saga "Master of Orions" o el reciente "Stellaris" (Paradox, 2016) que aúna todas las características clásicas de la saga, especialmente las nacidas en los juegos de SimTex, ligando a estas las características básicas de los juegos de alta de estrategia de su saga y que veremos más detalladamente en un artículo aparte.

Hasta aquí el recorrido por los juegos 4X de ambientación espacial que permiten al jugador curtido y avezado explorar lo inexplorado y sentirse por un momento como tuvieron que sentirse los hermanos Pinzón cuando encaminaron sus barcos hacia los confines del océano desconocido en busca de nuevos territorios por explorar, explotar y conquistar. Sin duda este género no ha tenido nunca una masiva afluencia de público pero es uno de los géneros más longevos de los juegos de ordenador y siempre ha tenido una clientela fiel que sabía lo que demandaba, de ahí el escaso cambio

que ha sufrido el género desde su aparición, desde aquel lejano "Reach for the Stars" (SSG, 1983) que sentó las bases del género allá por los años ochenta, década obsesionada con la ciencia ficción como lo demuestra la gran cantidad de películas ambientas en dicha período y producidas durante aquellos años. Ambientación que encontró en los juegos de ordenador un caldo de cultivo perfecto para crecer y que sumado al deseo humano de exploración de nuevos territorios dio lugar a un género sorprendente y realmente atractivo. Género que vio nacer una década después de su nacimiento su edad de oro con títulos tan señeros como las dos primeras partes de "Master of Orions" para ver como su éxito decrecía mientras crecía el de los RTS, tanto que se vio obligado a fusionarse con este para seguir manteniéndose en la brecha, pero que siempre mantuvo

EL GÉNERO DE LOS 4X ESPACIALES POR TURNOS, AÚN HABIENDO NACIDO HACE MÁS DE TRES DÉCADAS, CONSERVA SUS RASGOS DE IDENTIDAD INTACTOS.

un núcleo duro que demandaba y exigía las mecánicas tradicionales y que tiene en el sector independiente su mejor y mayor baza para el futuro. Juegos duros, con una larga curva de aprendizaje y no apto para cualquiera, pero que una vez dominados ofrecen una diversión sin parangón.

EL GÉNERO DE LOS 4X SIGUE ESTANDO IGUAL, O MÁS VIVO, QUE CUANDO NACIÓ.


FIN

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.





ESPACIO
NÚMERO XVI



"STELLARIS", UN NUEVO REFERENTE DEL 4X EN PROCESO.

POR: REDACCIÓN.

La inmediatez contra la larga distancia. La paciencia contra la urgencia. La simplicidad contra la complejidad. Los juegos de alta estrategia de Paradox representan la otra cara de la moneda de la industria del videojuego. Juegos largos, pacientes y complejos que requieren y demandan tiempo y participación del jugador, que requieren de un esfuerzo de acercamiento y especialmente un esfuerzo para entenderlos y dominarlos, pero no solo a los juegos sino al propio estudio. Paradox es también un estudio paciente, de larga distancia y complejo donde la salida de sus juegos no es más que la primera piedra en un camino empedrado que les lleva, usualmente, a la excelencia dentro del género de la alta estrategia.



PACIENCIA CONTRA INMEDIATEZ

Este año son dos las grandes obras que el estudio ha planeado lanzar, la cuarta parte de su visión de la Segunda Guerra Mundial, "Hearts of Iron IV", que aparecerá en junio y una nueva aventura, "Stellaris", que nos aleja del tiempo pasado y nos lleva, literalmente, al espacio. "Stellaris", antes de continuar, ha sido uno de nuestros juegos más esperados de este año. Desde que supimos de su existencia y más aún, desde que supimos que el diseñador jefe era Henrik Fahraeus, culpable de "Crusader Kings 2", estábamos esperándole y por fin ha llegado.

"Stellaris" rompe con la lógica imperante en el estudio sueco de situar sus juegos en el pasado pero más allá de este hecho consumado y fácilmente apreciable "Stellaris" es algo más, es la visión personal de Fahraeus de los juegos 4X espaciales decorado con la patina de pan de oro del propio de estudio. "Stellaris" no es un 4X al uso pero tampoco es un juego de Paradox al uso, es algo que parte de estos dos lugares y alcanza un lugar propio que, una vez terminado su desarrollado y ampliación a base de grandes expansiones podrá alcanzar un podio dentro de los mejores juegos de estrategia espacial que se hayan hecho nunca. Sin embargo aún está lejos de ese lugar, aún hay mucho que pulir y trabajar si, al cabo de cinco años, como ha ocurrido con "Crusader Kings 2", quiere ocupar ese lugar.

"Stellaris" basa sus premisas jugables en mecánicas muy sólidas ya comprobadas por otros juegos que ocupan aproximadamente el mismo espectro. El jugador, una vez comenzada la partida, podría seleccionar una raza jugable,



COMPLEJIDAD CONTRA SIMPLICIDAD.

SOBRE EL ESQUELETO DE "MASTER OF ORION II".

humanos o extraterrestres y dentro de los primeros y segundos tendrá que elegir entre diferentes opciones con diferentes características jugables cada uno. Todos y cada uno de ellos tendrán un mismo rasgo en común, acaban de descubrir los viajes a una velocidad superior a la de la luz y estará iniciada su propia carrera por explorar, explotar, colonizar y dominar el espacio alrededor de su planeta natal.

Son estos cuatro conceptos los que guían el juego como marcan los patronos de los 4X elevados a lo sublime por el título, ya clásico, "Master of Orion II" del año 1996, título con el que comparte no pocas similitudes. El primer paso del jugador será mandar naves científicas a explorar los diferentes planetas del sistema solar en el que se encuentra el planeta natal y una vez realizado este gesto iniciar la exploración de los diferentes sistemas cercanos a nuestro hogar. Sin embargo, Paradox que ya cuenta con una dilatada carrera en los juegos de estrategia ha aprendido de anteriores títulos y ha conseguido insertar, con mucho acierto, diferentes elementos y rasgos de juegos anteriores y muy especialmente de "Crusader Kings 2", muy influido anteriormente por el juego menos conocido de "Sengoku". Cada una de las naves de exploración deberán estar tripuladas por un científico que tendrán diferentes características vitales que lo harán más útil para unos trabajos que otros por lo que determinar y seleccionar bien a nuestro equipo será determinante.

La exploración de los diferentes sistemas solares nos dará información muy variada, recursos naturales que poseen los planetas o las lunas de estos basados en mineral, energía y una vez avanzado el juego mineral y recursos raros.

PARADOX LEVANTA UN JUEGO CON SABOR PROPIO.

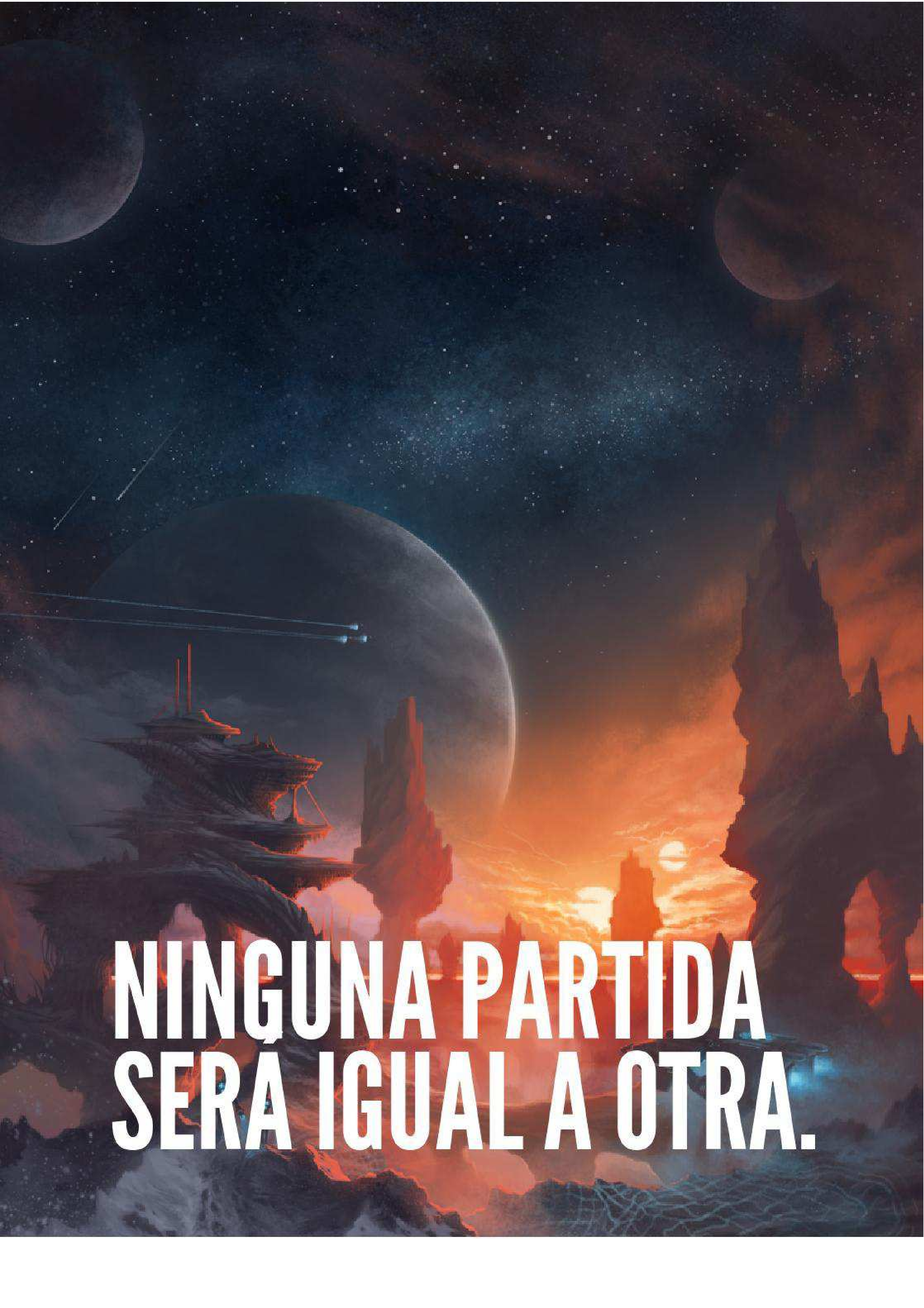
Aparte de estos elementos nos otorgará también puntos de investigación en ciencia, sociedad y tecnología que permitirá la investigación de nuevos adelantos para nuestro sistema, verdadero eje estructural del juego. Y por último, pero no menos importante, nos pondrá en contacto con los demás pueblos del juego para poder comerciar, negociar o eliminarlos. Aunque por el camino las naves de investigación encontrarán sucesos raros que tendrán que ser investigados y que incorpora al juego una capa de misterio al ir, paulatinamente, descubriendo restos de antiguos combates y misiones de pueblos ya extinguidos en la galaxia.

La explotación de los recursos descubiertos serán esencial para nuestra partida y de nuevo la influencia del sistema de juego de "Crusader Kings 2" es vital ya que para poder recolectar los diferentes recursos y aumentar la producción de estos tendremos que construir y mejorar diferentes infraestructuras, en este caso a partir de naves constructoras. Una vez alcanzado determinado nivel de recursos podremos comenzar a colonizar tierras construyendo naves realizadas para tal fin. En este punto el juego referente ha sido otro juego poco concido de la empresa pero muy demandado por sus seguidores, "Europa Universalis: Rome". En este juego, ambientado en la Antigüedad, el jugador tenía que colonizar zonas cercanas a su imperio para poder extender sus dominios pero para tal fin era necesario mandar una serie de colonos que formaban un pequeño asentamiento que debía ser mejorado y defendido continuamente para que pudiera desarrollarse y convertirse en una ciudad próspera y atractiva para nuevos colonos. De la misma manera funciona

LA DIFICULTAD EMANA DE LA ESENCIA DEL JUEGO.

el sistema de "Stellaris". Poco a poco y mientras más altas sean nuestras capacidades de gobierno mayor número de planetas podremos gobernar, pero si alcanzamos un nivel realmente alto podemos delegar y formar sectores semiautónomos dentro de nuestro imperio, igual que ocurría en el juego "Europa Universalis IV" donde, una vez alcanzado una extensión colonial importante podíamos formar virreinatos que actuaran de manera semindependiente y dominados diplomática y políticamente por nosotros. Como vemos, las huellas de los anteriores juegos de Paradox están más que presentes y se insertan a la perfección dentro del esqueleto de 4X tradicional.

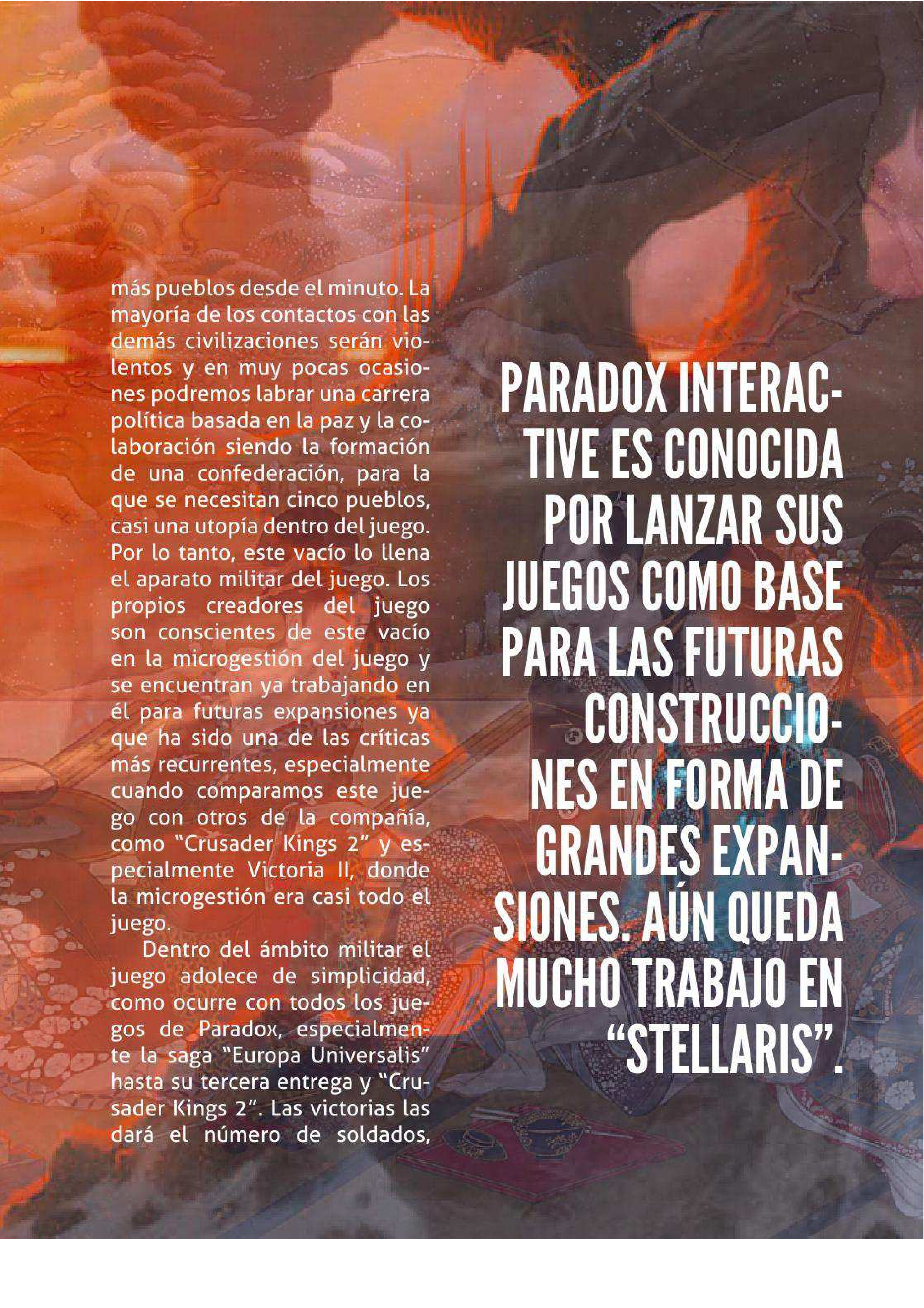
Una vez asentadas las bases de nuestro imperio vendrá el inevitable encuentro con otros pueblos diseminados por la galaxia. Según nuestra opinión es aquí donde se encuentra el error más grave dentro del juego que, por supuesto, no lo es tal si lo contemplamos como un juego pero que falla estrepitosamente si lo medimos con un juego de simulación estratégica. No pasarán ni cinco minutos en la partida hasta que descubramos vida inteligente fuera de nuestras fronteras, de hecho una vez colonicemos


NINGUNA PARTIDA
SERÁ IGUAL A OTRA.

EL JUEGO AÚN SE ENCUENTRA EN UN ESTADO INICIAL.

unos cinco o seis planetas (estos deben cumplir una serie de requisitos para ser colonizados y cada raza tiene unos requisitos diferentes) nuestras fronteras espaciales ya chocarán con otros imperios galácticos. Por supuesto esto se puede modificar para que no sea tan sencilla la aglomeración de pueblos dentro de la galaxia, nosotros, en una de nuestras partidas lo hemos hecho así, generado una galaxia gigantesca con dos o tres pueblos habitándola ya que consideramos que una pieza clave del juego es la simulación de la gestión espacial de un imperio y no la gestión de fronteras desde el minuto uno ya qué ¿tan fácil es encontrar vida inteligente fuera de la atmósfera?

La diplomacia aún se encuentra en pañales dentro del juego y esto mismo explica el abigarramiento de pueblos que adolece el juego. Ante la escasez de la gestión interna de la política, la sociedad y la economía y ante la escasez de opciones y misiones para realizar, es decir, ante la inexistencia de microgestión el juego nos enfrentará, en un sentido violento, contra los de-



más pueblos desde el minuto. La mayoría de los contactos con las demás civilizaciones serán violentos y en muy pocas ocasiones podremos labrar una carrera política basada en la paz y la colaboración siendo la formación de una confederación, para la que se necesitan cinco pueblos, casi una utopía dentro del juego. Por lo tanto, este vacío lo llena el aparato militar del juego. Los propios creadores del juego son conscientes de este vacío en la microgestión del juego y se encuentran ya trabajando en él para futuras expansiones ya que ha sido una de las críticas más recurrentes, especialmente cuando comparamos este juego con otros de la compañía, como "Crusader Kings 2" y especialmente Victoria II, donde la microgestión era casi todo el juego.

Dentro del ámbito militar el juego adolece de simplicidad, como ocurre con todos los juegos de Paradox, especialmente la saga "Europa Universalis" hasta su tercera entrega y "Crusader Kings 2". Las victorias las dará el número de soldados,

PARADOX INTERACTIVE ES CONOCIDA POR LANZAR SUS JUEGOS COMO BASE PARA LAS FUTURAS CONSTRUCCIONES EN FORMA DE GRANDES EXPANSIONES. AÚN QUEDA MUCHO TRABAJO EN "STELLARIS".

EL ASPECTO CLAVE DEL JUEGO ES LA INVESTIGACIÓN.

mientras más fuerza bruta se enfrente al enemigo mayores posibilidades de vencer existirán. Por supuesto influirá de manera notable la capacidad del general que hayamos puesto al mando de la flota, pero el porcentaje de decisión de poco importará si el número del enemigo es mayor. Así pues para equilibrar las posibilidades victoria frente a enemigos que nos superen en número deberemos acudir a la investigación y a la mejora de armas y técnicas de defensa.

La investigación se divide en tres, ciencia, sociedad y tecnología. Cada una de ellas tendrá diferentes opciones de investigación e influirá notablemente en el progreso de nuestra civilización. Cada vez que descubramos un nuevo adelanto podremos escoger entre tres nuevos diferentes para continuar nuestras inves-

LOS PRIMEROS Y ÚLTIMOS COMPASES DE LA PARTIDA SON LOS MEJORES.

tigaciones y por norma general estas investigaciones serán las que perfilen y definan a nuestra civilización ¿nos centraremos en investigaciones militares, políticas, sociales, económicas, etc.?

La definición de nuestro imperio será lo que nos conduzca a determinar el objetivo de nuestra partida. Cualquiera que se haya acercado a un juego de Paradox sabrá de primera mano que las victorias totales son difíciles de conseguir y que se trata más de recorrer el camino que de llegar al destino. Una de las mejores cualidades de los juegos del estudio sueco era la narrativa emergente que producían de acuerdo al desarrollo de la partida, especialmente en "Crusader Kings 2", donde las historias personales de los gobernan-

OTRO ASPECTO ESENCIAL SERÁN LAS MODIFICACIONES DE LOS USUARIOS.

tes y sus familias se convertían en una partida de rol durante cada generación viva. Esto, sin embargo, no existe dentro de "Stellaris" al mismo nivel que en los anteriores. Es difícil empatizar o simpatizar con los gobernantes de nuestro imperio o con los propios generales o científicos, estos tienen un papel más cercano a los que presenta "Europa Universalis" donde desempeñan una labor de funcionarios estatales, sin embargo falta también la profundidad diplomática, territorial y comercial de este último.

Aunque antes de acabar no querríamos que os llevarais una opinión negativa del juego. Nosotros no la tenemos. Pensad en "Stellaris" como un lienzo aún por terminar. Si por algo se caracteriza Paradox es por mimar y cuidar todos sus juegos trabajando en ellos durante cinco o seis años después de su lanzamiento. Muy pronto se lanza el primer parche gratuito que aportará una gran cantidad de arreglos y modificaciones al original y dentro de unos meses aparecerá la primera gran expansión centrada, precisamente, en la microgestión de los imperio para que esta vaya más allá de unas simples elecciones y unas facciones con poco peso. "Stellaris" aún tiene mucho que aportar y nosotros estamos deseando verlo porque la simbiosis entre el esqueleto de un 4X de tipo espacial y los rasgos típicos de la alta estrategia de Paradox es una combinación que llevábamos años y años esperando y ahora, por favor, que alguien construya un "mod" basado en "Dune" de Frank Herbert.


FIN

PRES

VIDEOJUEGOS, CUL

NÚME

ESPA



SURA

LTURA Y SOCIEDAD.

RO XVI

ACIO



CRÍTICA.

"FASTER THAN LIGHT".

POR: REDACCIÓN.

"Faster Than Light" (Subset Games, 2012) es una pequeña joya del estudio norteamericano "Subset Games". Etiquetado como juego de estrategia y "roguelike" rompe estas casillas para ser algo más, algo completamente diferente, original, atractivo y muy, muy adictivo. El título nació de la mano de Justin Ma y Mattew Davis como desafío en competiciones de desarrolladores independientes, sin embargo rápidamente intuyeron que tenían algo más entre manos, algo que merecía la pena seguir desarrollando y puliendo. Y sin duda fue una decisión muy acertada, porque gracias a ella podemos disfrutar de uno de los mejores juegos que hemos tenido la oportunidad de jugar en un tiempo y que basa su propuesta en dos pilares, la adicción y la aparente simplicidad.

Imagen de ExixSuperDesign y alojada en su página de DeviantArt.



"Subset Games", la compañía detrás del juego, fue fundada tras la aparición de éste como respuesta a la enorme demanda que suscitó su título. No es para menos, el título que bebe de grandes obras como "Sim City" (Maxis, 1989), "X-Wing vs Tie-Fighter" (Totally Games, 1997) y sobre todo y especialmente "Battlestar Galactica" (íd.; Glen. A. Larson / Ronald D. Moore, 2004 – 2009), ha suscitado un enorme interés en todo el mundo. La inteligente mezcla de estrategia, acción, reparto de habilidades y "roguelike" hacen de este título un juego único.

La historia es una historia clásica de ciencia ficción donde ha estallado una guerra civil entre dos bandos y nosotros, la nave que manejamos, somos la clave para el éxito o la derrota del bando al que pertenecemos. En nuestra mano está la llave de la victoria y para llegar a ella tendremos que escapar de la derrota materializada en el bando enemigo y su implacable persecución durante toda la galaxia. Deberemos escapar de ellos a través de los saltos a una velocidad más rápida que la de la luz ("Faster Than Light") entre un punto y otro donde encontraremos situaciones aleatorias como una emboscada, un ataque pirata, un grupo de colonos en apuros, comercios o, y en muy raras ocasiones, nada. Es aquí donde entra la principal influencia argumentística del juego, la serie de televisión de ciencia ficción "Battlestar Galactica". El esquema que desarrollan ambas obras culturales es el mismo, la huida de una persecución salvaje e implacable escapando por los pelos gracias a los saltos en el espacio equilibrando la exploración con la rapidez en un ritmo trepidante. En la primera eran los "Cylons" quienes persiguen a la nave Estrella de Combate Galactica, única superviviente de la especie humana, pero serán los tripulantes de esa nave quienes salvarán o no la nave y con ella toda esperanza de supervivencia de la raza humana. Unas veces escapan, otras intentan plantar caras, las menos, y otras muchas intentan realizar exploraciones para obtener respuestas a su mística búsqueda. Todos estos aspectos están presentes en el título de Ma y Davis. La persecución, los saltos en el espacio a una velocidad mayor que la de la luz, la lucha contra las tropas enemigas, la huida de estas y la exploración del territorio a nuestro favor. Y como en la serie, los verdaderos protagonistas son los tripulantes de la nave, no la nave en sí, mero contexto aglutinador, mero símbolo de


FÁCIL
DE CONTROLAR,
DIFÍCIL DE DOMINAR.

la lucha. Para los aficionados a la ciencia ficción y a esta ópera espacial en particular, les será de especial agrado el juego dada la similitud entre ambas.

La mecánica de juego es simple en apariencia, manejaremos una nave espacial en toda su extensión. En muchos juegos de ciencia ficción como "X3: Reunion" (Egosoft, 2005), "Galactic Civilizations" (Stardock, 2003), "Endless Space" (Amplitude Studios, 2012) u otros 4X de temática especial las naves no son más que una tesela más de un complejo mosaico, nunca nos paramos a pensar que ocurre dentro de la nave, cuales son los problemas de la tripulación, incluso sus miedos y temores, todo esto es lo que ofrece "Faster Than Light" con un poco de ayuda de la imaginación del jugador, aspecto del que luego hablaremos. Los puntos a gestionar serán desde el reparto de la energía entre los distintos mecanismos de la nave, como energía, armamento, hospital, iluminación, oxígeno, etc. Todas ellas son imprescindibles y será el equilibrio y la rapidez del jugador en la toma de decisiones encaminadas a salvar la nave de los peligros lo que determine nuestro éxito o nuestro fracaso. La contratación de nuevos tripulantes para tu nave, nuevas armas, equipamiento e incluso drones completarán nuestro inventario al más puro estilo "RPG" pudiendo equipar unos u otros según nuestra conveniencia. También, al igual que en los "RPG´s" podremos subir de nivel o aumentar el poderío de nuestra nave mediante el desarrollo de unas habilidades u otras. Este reparto de habilidades es fundamental para conseguir llegar a un puerto seguro sin que nuestro barra de salud o HUL no quede a cero.

Los combates son estáticos, en dos dimensiones como el resto del juego. Elegiremos las armas a utilizar y el objetivo fijado, uno de los elementos o salas de cada nave, y mediante la gestión del tiempo de carga y disparo de cada arma iremos impactando o no en la nave enemiga hasta que la venzamos. Sin embargo esta simplicidad es únicamente aparente, porque las combinaciones que resultan de los combates son alarmantemente altas, desde el asalto de tropas enemigas a tu nave hasta el ataque aislado de pequeñas naves pasando por la provocación de los incendios. Eliminar estas amenazas a tiempo es fundamental para conseguir la supervivencia ya que en muchas ocasiones estas, en apariencia ligeras, amenazas se convertirán en peligrosas trampas para


"FASTER THAN LIGHT" ES LA
SUMA DE MUCHOS GÉNEROS
Y ESTILOS, DESDE "SIM CITY"
HASTA "BATTLESTAR
GALATICA.

EL DESARROLLO DE UNA NARRATIVA EMERGENTE DURANTE LA PARTIDA ES LA CLAVE DEL JUEGO.

nuestra vida, la de toda la tripulación y la propia nave. En la ayuda del jugador, dada que la dificultad general del juego es alta, acude la pausa táctica al más puro estilo "Baldur´s Gate" (BioWare, 1998) desde donde daremos las órdenes pertinentes para acabar con el enemigo o aprovechar el momento y saltar al hiperespacio escapando del peligro.

Sin embargo y a pesar de todo lo que ya hemos mencionado, que ya es bastante, un aspecto destaca por encima de todos los demás, un aspecto que no lo aporta el juego per se, sino que lo provoca en nosotros y son las historias que se forjan en nuestra cabeza mientras jugamos al juego. Esta es una de las características que se han perdido en los juegos actuales. Ahora nos dan todo mascado, la historia, la ambientación, todos los detalles, provocando que nuestra imaginación no trabaje tanto como antes, cuando un pequeño triángulo blanco en la pantalla era una puerta a otra dimensión jaleada por nuestra cabeza. Este aspecto si está presente en otras obras como por ejemplo "Crusader Kings 2" (Paradox Development Studios, 2012), donde la historia se va forjando a través de las relaciones individuales que van tomando forma a lo largo de la partida. Este factor también es fundamental en la historia de "Faster Than Light" donde incluso llegaremos a empatizar, y porque no, identificarnos con los propios tripulantes, máxime si hemos elegido nombres propios para ellos y la nave que hagan que toda la tripulación sea más nuestra que nunca. La falta de información durante los primeros compases del juego potencian esta característica, en nuestra mente se crearán distintas teorías

que expliquen porque nosotros somos los indicados para llevar esa información, quienes son los que nos persiguen, que ha pasado para provocar tales acontecimientos, como era la vida antes, etc., todos estos interrogantes no desvelados de una manera detallada a lo largo del juego irán tomando forma en nuestra cabeza hasta formar una historia completamente original y lo que es más importante, individual, permitiendo que cualquier jugador que se acerque a la obra se aleje de ella con una interpretación propia de lo vivido.

El aspecto gráfico y sonoro como buen juego independiente no es definitorio ni exuberante. El que se acerca a un juego de estas características no busca precisamente los gráficos de nueva generación, sin embargo cumplen con largueza sus objetivos. Los dibujos de las naves y los complementos son bastante preciosistas y detallados y como

EL APARTADO ARTÍSTICO DEL JUEGO SE ALEJA DEL HIPERREALISMO Y SE ACERCA AL DIBUJO ANIMADO CON UN GRAN ACIERTO, YA QUE CON POCOS DETALLES ES CAPAZ DE SUMERGER AL JUGADOR.

hemos mencionado, nuestra imaginación se encargará del resto. En cuanto al aspecto sonoro debo decir que la música o banda sonora del juego es un aspecto a destacar del conjunto de la obra. Muy del gusto de los juegos de "scroll" lateral clásicos o Matamarcianos cumple de nuevo su papel, en este caso con sobresaliente.

En definitiva, y para acabar, finalizaremos afirmando que "Faster Than Light" es un juego muy recomendable de una mecánica endiabladamente adictiva y aparentemente simple que esconde una complejidad mayúscula en su interior a la que tardaremos en acostumbrarnos pero que una vez dominada nos hará pasar horas y horas tratando de salvar a la tripulación de la nave de las garras del implacable enemigo. Además la influencia de "Battlestar Galactica" y la creación, mediante nuestra imaginación, de historias e interpretaciones propias e individuales sobre lo que ocurre en el juego son otros dos pilares extremadamente fuertes y atrayentes que hacen de este juego una obra redonda.

"FASTER THAN LIGHT", DE APARIENCIA SIMPLE ESCONDE UN UNIVERSO DENTRO.

FIN

PRESU

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y



RA

SOCIEDAD.

ESPACIO

NÚMERO XVI



PRÓXIMO NÚMERO:

MÚSICA Y DEOJUEGOS.

LÍMITE PARA EL ENVÍO DE ORIGINALES:
24 DE JUNIO DE 2016.

CRÉDITOS:

IMÁGENES:

Las imágenes que ilustran los artículos o bien son imágenes promocionales de los juegos mentados y por lo tanto todos sus derechos son de sus legales propietarios o son obras de James Turrell alojadas en determinadas páginas promocionales con libre uso sin finalidad de lucro, como es el caso.

TEXTOS:

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores, en este caso Alberto Venegas Ramos. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

El reportaje sobre la historia de los 4X se publicó originalmente en ZehnGames aunque ha sido modificado y actualizado por el autor para su publicación en este número.

La crítica de Stellaris apareció primero en la página Akihabara Blues y la crítica de Faster Than Light en ZehnGames.

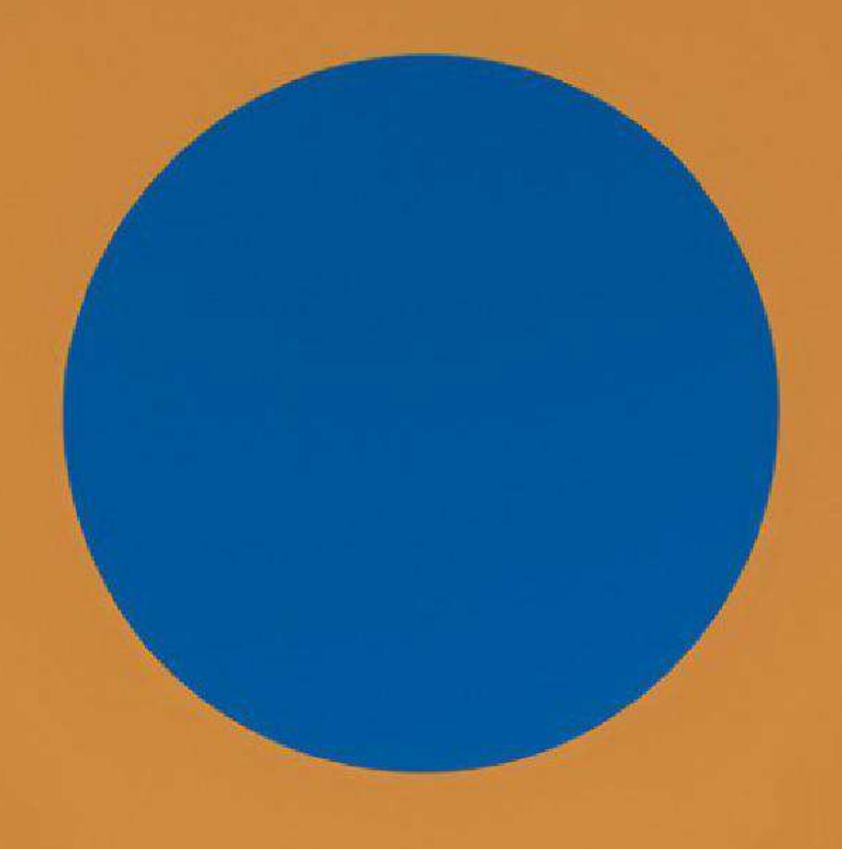
Todos los textos y artículos son propiedad de Alberto Venegas Ramos.

REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.







PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



SÍGUENOS EN:





@presurae

PRESURA.ORG